

### CAPCOM

爽快なアクションと鮮やかなアニメーションが合体した/ エックスの親友でライバルの「ゼロ」も使え、友情のタッグバトルが楽しめる。 パワーアップパーツはすべてグレードアップ。

ライドアーマーも変形自在に進化、

新しい戦いが、いま始まる。



ロックマンX3

標準価格 ¥5,800(税別) @CAPCOM CO., LTD. 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



GAME-WAREでは広告もゲームになってしまう。 見るだけじゃない、遊べる広告、それがゲーム広告。

-NTERACT-VE ADVERT-S-NG (ゲーム広告) ELECOM TOWN (提供:日本テレコム)

GCUP(提供:資生堂ファイントイレタリー)

君のデジタル作品がGAME-WAREで見れるぞ-つまりデジタル投稿コーナー。有名、無名、プロ、 アマ関係なし。

DIGITAL GALLERY (デジタル・ギャラリー)

映画や音楽などの情報がプレビューで楽しめる サターンソフトの紹介はもちろん。

NFORMATION (インフォメーション)

ゲーム 3月発売 パンツァードラグーン ツヴァイ 緊急大特集 ほかでは見ることができない情報満載!

その他「フェアー・ゲーム」「トキワ荘の青春」「ロスト・チルドレン」など 映画「ヴァンパイヤ・イン・ブルックリン」特集

音楽「ガールポップ」特集、ビョーク、少年ナイフなどを中心に インタビューコーナー一世界のテクノシーンで注目の人、ケン・イシイ 選りすぐりの約100名を紹介 インポートコーナー 「日本未発売のおすすめ輸入盤」 (欧米のインディーズなど)の紹介

SHOPPING GAME-WAREならではのゲーム関連商品やCDなどの通信販売コーナー (ショッピング

サターンファンなら知っている、名作ソフトをもう一度。というわけで、

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION あのゲームのあの興奮を再び セガサターン名作ソフト集

今回は、ラストグラディエーターズ風





LAST GLADIATORS











TELECOM TOWN



マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。 いマガジンのカタチ、それがロムマガ。 マガ、GAME-WAREは、 ームマガジン。 すみからすみまで楽しめます。

お買いもとめは、 お近くのセガサタ-



Vol.2は7月5日、 Vol.3は10月5日の 発売予定です。





# 5 AREは

ムソフトでは味わえない全く新しいゲーム・エンターテイメン 連載が進むと全体像が見えてきてもっと面白い

SERーAL GAME(連載ゲーム)

DREAMS

あの「PLAY-NG MOV-E GAME」が連載ゲームに! 実写ムービーと会話でリアルに楽しめる サターンだから可能なストーリー・ゲームの新ジャンル

数々の困難を乗り越えて、ラー姫の腰を治す香りを見つけられるか 単純明快で誰もがはまるパズルゲーム。さすらいのスペース・サーファー、ピピットボーイは

vームがGAME-WAREに登場。

ゲームセンターで大ヒットした、絵の中に隠された仲間はずれの文字を見つけるゲーム















企画/崔ゼネラル・エンタテイメント・崔セガ・エンタープライゼス 開発/桂ゼネラル・エンタテイメント 東京都台集区目標2-10-8 第二7



## コナミのビッグタイトル セガサターンに待望の登場!







きらめき高校の3年間は、勉強、スポーツ、そして恋愛と 胸躍る毎日。多彩なイベントを通して自分を磨き、憧れの 詩織ちゃんのハートをつかもう。そして待望のSS版は、 なんと自分から告白できてしまう新システム。告白を待 つか、アタックするか、それはキミしだいだ。

7月12日発売予定 価格未定







ここは2040年、オールドL.A.(オールド・ロサンジェル ス)。あなたは探偵ジョナサン・イングラムとなって、別 れた妻、ロレインからの依頼である「北条ケンゾウ」失踪 の捜査を始める-—。PS版で大ヒットしたインタ ラクティブシネマが、SS版に待望の登場。これがスタッ フの総力を結集したポリスノーツの最終形態だ。

#### 発売日未定 価格未定

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4 名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北-条西5-2-9 仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27 金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10 高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30



★ このマークが意思されたソフトウエア、ホードウエア および場合を認定。セグラターンと言葉のかなります。

SELASADURUEよび金を申求されてサーエンターフライゼスの指揮で まり、別のASACURN開発の地の機能、ソフトウェアを使するのとしてそ の信号を保護したものです。



#### やつらとの死闘は、 もう始まっている。

サイバーパンクアドベンチャー の傑作、グレイドアッスして待望 の復活!全ての謎を解き明かす べく、懸命な捜査と、壮絶な死闘 がついに始まる。

> メーカー希望小売価格 5,800円(税別)



#### 伝説のSTG、「I」「II」 カップリングで復活!

伝説のシューティングゲーム、 デラックスパックで感動の復活! 惑星グラディウスを守るため、 出撃せよビックバイバー! 伝説 は再び語り継がれて行く。

メーカー希望小売価格

5,800円(税別)

#### 絶賛発売中!! 人気ソフトラインナップ



ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま \*\*\*

5,800円



極上パロディウスだ!m DELUXE PACK

5,800円



実況パワフルスロ野球\*95™開幕版

5,800円



出たなツインビー®ヤッホー! DELUXE PACK

5,800円

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。



永世名人®

5,300円



●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V-CATA/INDEX.HTM

**Victor** 

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

時は幕末、慶応年間・・・・ 花のお江戸を混乱に陥れた 奇想天外はちゃめちゃコンビがサターンに帰ってくる!

奇想天外 はちゃめちゃ 慶応ワールド





幕末、慶応時代の江戸を舞台に、カラクリ城やお化け屋敷水族館など全5話、19エリアで繰り広げられる大活劇!

E 5

蘭味 ちゃん (声:音野美様)



卑弥呼 (声:かないみか)

前作メガCD版で多くのファンを 魅了した主役の蘭味ちゃんと

飼い龍のぼちをはじめ、ポップでキュートなキャラクターたちが勢ぞろい!





必殺! ハイクォリティー・ アニメーション





スタジオびえる制作による劇場アニメさながらの ハイクォリティー・アニメーションをクリアに再現! 簡味ちゃん役にはおなじみの菅野美穂ちゃんが声で主演。

そのコードネームはファイヤー・ストーム・・・

# オリジナルグッズ or プレミアムグッズ

慶応遊撃隊 活劇編を購入された方の中から 抽選でオリジナルビデオ、テレカ、セル画などが当たる キャンペーンを実施。(期間限定) 商品の中に入っているハガキでどしどし応募しよう!









©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc

グリグリのポリゴン パリバリ撃ちまくり! 多彩なミッション!

絶賛 発売中! シューティング ¥6,800(根数)

地形や建物などを 利用した 頭脳バトルも可能! 95年度ゲーメスト特別賞受賞

昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが、早くもセガサターンに登場! ボンバーやボスキャラ達が、きっとプレイヤーの胸を熱くさせる!





◆ハイレソ(高解像度)モードを駆使し、総悪魔数・約290体をCG化! ◆テーターベースとして、本編登場時の能力·伝説上の記述·由来などの情報も収録! ◆本編をより深く楽しむための情報が、取扱説明書だけに満載! [SPECIAL-1]登場人物紹介 [SPECIAL-2]剣合体表

> ● 初回限定特典 ● その1 特製オリジナル・アイロンプリント その2 抽選で悪魔フィギュアが当る応募ハガキ

セガサターン専用ソフト

(税别) **価格5,800円** 縦スクロールシューティングゲーム() CATLUS/CAVE 1995, 1996

好評発売中

「GP(ゲットポイント)」 で高得点を狙え!





セガサターン専用ソフト CGライブラリ(1人用)/シャトルマウス対応 価格2,900円(税別) C西谷 史/シップス C 1995, 1996 ATLUS

好評発売中!

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 S電量品の使用を許諾したものです。

■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。 総務部下EL 03 (3235) 7801

【ご利用方法】1.ファクシミリから、「FAXステーション」 03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー (7777#)を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 ファンキーネット 03-3258-0753 3.この後、「更にホックス情報を取り出す場合は~」 ころうと 3.この後、「更にホックス情報を取り出す場合は~」 ころうと 4.ガイダンスが終了し、ビーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。 情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く







c ブ・、ナーロー 2001年 7 報告 3年6月2日、中国人はよる日、 セーバーローニーフェンタの・ローゴー・バートーロコー当中。

■ Profe is Ministry in internal partition of a section of a section of the sec

中 - 現土土市北京新福市



#### ▼KO回の好評ラインナップ

Vol.1 時の述子



Vol.2 命がけの旅 Vol.3 私にさよなっを



話題の英語体験ソフトが 全巻一度に楽しめるセット。

[停作] 赤川 次郎 (キャラクターデザイン) いのまたむつみ

(果糖較質監修) 東後 勝明 早临田大学教授

小室 哲哉

価格:15,800円(Vol.1~3:各8,800円)



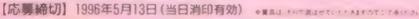


#### 特製プレミアムプレゼントキャンペーン実施中!

アンジェリークSpecialセル画(50名) アンジェリークオリシナルテレホンカード(150名)

【応募方法】官製ハガキに以下を明記してお送りください。 1住所・〒番号(フリガナ) 2氏名(フリガナ) 3年齢4性別5職業6電話番号

【宛先】 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリークキャンペーン係





SHAMINE

実写映像、3DCGの使用で 乱世の迫力が伝わる人気歴史SLG





中国統一の醍醐味を満喫! 本格派歴史SLGの珠玉作

量史シミュレーションゲーム



馬主の感動が味わえる 義馬SLGの定番ソフト











8 2 5 6 6 6









システム、スケール共に超弩級。 あのウォーSLGの金字塔が、サターンでさらに進化!

あのウォーSLGの金子塔が、サターンできらい

# ● **価格:10.800円**





歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望

●価格:5,800円

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 300 0120-55-3594 中日10:300~17:000

- ●通信販売以外のお問い合わせはお受けられ、かわます ●クレー・ヒカードを一を用してかけます。JCB VisA Mission RC
- ●郵便振替でのお申しさみも全ております。(中型機大学性の用地)を企業等がはいいれる。電話番号・商品者、機様等は数量を配え 11度番号等に配して発し、加入者名と株で表対です。第一条でお払いさみしたが、●送りはお買い上げ金額により円様ははに上は無いも立む円未乗は近期です。
- ●商品は二主文から10日は内にお届けい1日ます ●ゆべとしてニとははくきませんがく ニイギ・バスレー

VISA





# マンに満ちたSLC。

大型いっぱいに広かるエアラインの架け機 E III O SLG O W 辻大なスケールで展開するマー ジメントケームに 世界を生まるました リアルなグラフィックが字へのも」を結やかに描き出す



エアーマネジメン

ビジネスシミュレーショングー

評 売 中 発

価格:8,800円

新たな姿で蘇る「信長の野望」の原点 リアルなグラフィックや迫力のBGMでイメージー新!







戦乱の神聖大陸 そこに生きる E 子の運命は? 話題のSFシミュレーション







**€**7,1 2.110 = (1.000 €)











III Casili.

[CHARACTER FILE #002]

ヒエールと共に首都を脱出してきた貴族の娘、溶福な家系から、ラーカシアで魔法を学んていた特別面目で頭も良いお嬢様 そのため魔法にはかなり精通しているか、おっちりした外見で世間 慣れしていない。でも本人はいかって真剣 少々意地っ張りな而もある。

ANGRISSE

ジョリに自治の記録があります。アジュデア

マミリアリシイムショコレーション

国語のの戦略

前作までの「戦術重視」から「戦略重視」のシミュレーションへ!

■バノラマ・タクティクス

3Dパノラマ画面で、回転縮小展開するワイドビュー戦闘シーント

■フレキシブル・クラスチェンジ

レベルアップによっておこるクラスチェンジが、プレイヤーの意志 によって任意に選択可能。

■ヒロイン・セレクト

4人のヒロイン(ルナ・リファニー・ソフィア・ディアリス)の中から ブレイヤーが選択。



スペシャルパッケージ 特別価格 ¥6,200(税別)

レギュラーパッケージ 標準価格 ¥5,800(税別)





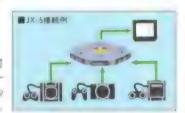
◆JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。



# ゲーム機が2台以上あるならコレ! 切換えワンタッチのゲームセレクター。

ゲームセレクター**JX-5** 標準価格2,500円(税別)

●ゲーム機やAV機器を最大3台まで接続可能。コードをつなぎ換えることなく、使いたいゲーム機をワンタ。チで選べます ●電源不要のバッシブ型。●映像入出力はピンジャック組子





AVセレクターJX-3

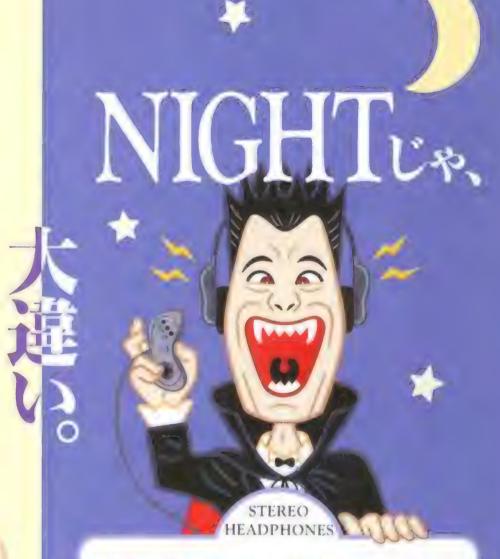
AVセレクターJX-S3

標準価格2,300円(税別)/ 標準価格2,500円(税別)

●ゲーム機やAV機器を最大2台まで接続可能 ●電源不要のパッシブ型 ●どこにでも無理なく置けるコンパクトサイズ ●JX-3の映像入出力はピンジャック、JX-S3はSジャック等子







# 夜でも思いっ切りプレイしたい! そんなときは、ヘッドホンがおすすめ。

コードレス・ヘッドホン・システム HP-W250S

標準価格10,000円(税別)

- ●コードのわずらわしさがなく、自由 に動きながらゲームを乗しめる赤外 線方式コードレス ●正面距離的7 m、左右90度の広範囲な受信エリア。 ●ゲームなどのサウンドをダイナミッ
- クに再現するφ30mmユニット ●歌池 の無駄な消耗を防ぐオートハワーオ フ機能 ●音量調節ポリューム付





・パワフルなゲームサウンドが楽しめる高磁カネオシウムマグネット採用φ30mユニット。●長時間のゲームプレイでも快適な軽量100g設計●のびのび使えるゆとりの3.5mコード





#### シミュレーションRPG





#### CAST

2741 - 784.8 242-5-2714- | 189.8

W-1-161---- 19886

Chris Dragon-Types

Today meder coll type

LAXLA HVE



お待たせしました

・リメイク!いよいよ

イラストレーション:玉木美孝

フェーダの壮大な世界に一歩足を踏み入れた瞬間から、きみは脱走兵プライアン・ステルバートとともに 運命の大波に翻弄される。強大な帝国に戦いを挑みミルドラス・ガルズに新たな歴史を刻むのだ。

© 1994-1996 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT

1996年5月発売予定 価格:6,300円(税別)



(株) 他のましソフトウェア事業部 〒130 東京都墨田区本所4-19-3

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア および周辺機器はセガサターンと互換性があります。



# 最適の伝説はある



君を守ってあげる。 緒にみんなを救おっ!

私たちの知らない世界での様々な伝説 を集めた物語、人はそれを「ソード&ソー サリー」と呼ぶ。その物語の一緒に小さ な魔法使いルシオンと4人の仲間たちの 日険の旅がある。この物語は、ルシオン の住むピナコテイクの塔を訪れたエル ゴートとの小さな出会いから始まる。



テクスチャーマッピングにも りったでにない高品質で美し



イラスト:中北 現二

り、頭扇な層高物を壊して似う 戦略性の高いティオラマバトル (コマンド選択方式)



#### 感動のストーリーが さらに身近になった。

U. H. Diez Der Buch 4 例如约第四国第18日 

S&Sファンタジックシンフォニー第2mm

プリジナルオープニングアニメーション Tilft スタリオCXitt&n フィドルフロジェット

#### 実力派声優陣をキャスティング!!

個性豊かなキャラクターに命を吹き込む

- ★ルシオン/ 林原めぐみ
- ★ エルゴート/ 志賀 克也
- ビオメルダー/ 石森 連幸
- ★カネヨン/ 長崎 高士 ★アーヤ / 宮村 優子
- ミミナガ/ 椎名へきる

#### オーブニングアニメ・セル面 ブレセント

ソードをソーサリーをお買い上げの方の中から抽 画で300名様にオープニングで使用したセル画を ブレゼント致します。詳しくは商品をご覧ください。

#### ON SALE 1996年 5月 標準価格6、800円



#### 欲しいのは3D・映像派実力者。

- プログラマー ■資格 高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集 ■必要資料 題恩書、 ■選考方法 作品選考の上、面接 ■応募先 /マイクロキャビン本社総務課



リグロード サーガは(株)セガ・エンターフライゼスの自日政権です

インターネットアドレス http://www.cty.co.jp/ mcabin/index.html









- ●赤・青・黄の3色の薬会体"ニューロン"を集めてパワーアップ
- ●全6ラウンド+ホーナスステーン2面、同いの舞台は地球から宇宙へ
- ●ボスとのMAXレーサーの取ち合いは、巨大なエネルギー干さを引き起こす

#### ★★★楽しさの数だけゲームがある★★★

- ■暴集取録●フログラマー(フログラミング経験者)
  - ●ゲームドサイナー|主画・開発目解者|
  - ●Gデザイナー・ゲームクラフィークは経る
  - ●アニメーニュー製作(単位・作画・、温・下は・撮影 号報者)
  - [首22] 平江東京(
  - 過●当社の方によい金の
- ■応募方法●履歴書、職務科改書、自「PR文、作品(子当)を右。(ほどまて転送して(た)ない



ビング株式会社 東京

〒141 東京都品川区西五反田2-13-6五反田ウィングビル3F ユーザーサポート電話 (5.33-3は2-1339) U1日・後季日を終く(3:00~17.00)







# 1.26 ON SALE

¥5,300















#### 超豪華! 人気声優15人が贈るゲームの玉手箱





















クイズの答えは「5人」でした。正館者総数4528名の中から抽選で、愛知県 選丼数子様、 胃毒県 在田崎子様か当道されました。また、群馬県 宮頂寮手様性300名にはオリジナル パーカーをプレゼントいたします。たくさんのこ応募ありがとうございました

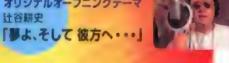




# あのサザンアイスがいよセガサダ

八雲・・・・・・・ 辻谷耕史 麗 パイ/三只腹・・・ 林原めぐみ ハーン・・・・・・西村智博 月花/美花・・・・小森未 鈴鈴・・・・・・・折笠堂 毎紀・・・・・・・榊原

セガサターン版 オリジナルオープニングテ 辻谷耕史



商品に封入されているユーザーアンケート はがきを、ご返送していただいた方の中から 放なグッズをプレゼント!!

〈セル画・サイン色紙・文具セット

·96年5月末日消印有効。当選者の発表は商品のもってかえさせていただきます。

マスペシャル CD-ROM付き

1,300 P(828)



CD-ROM 3枚組(2枚+1枚)

日本クリエイト株式会社 ラボニ TEL 0729-90-2525 〒581 大阪府八尾市桜ヶ丘3丁目119番地 加島ビル 受付時間・月~金曜日(株く祝・祭日) 13~17時

○高田 裕三/議議社 通刊ヤングマカノン 均日本フリエイト ・ティスプレイを見ていて何かたり、見りを配った。ためあらかは商品の購入前に必ず返降して何はようた。 長時間高色を目前けると視力の世上したい人特に重整層を上述すったかあります。分子は時間前に見が、保管をとってくるかい。

#### 📝 小学生・10歳

とても楽しかたです。人」また されにアニメーションで一種が入っているのはなではと思いました。 早になる思いてしたといれた。 オープンプラクラムかんはってするも

#### ■ 高校生・16歳

通度なもずかしき。いいかげんとプレイしても 終構成りたっていく容易さと深く考えいず それなりのつとくかできるという両方の面か あり、うまくパランスかとれている る後から大人まか プレイできる 幅なっ

#### ■ 高校生・16歳

次成度か付ごくいいたま のパリコン財をではながった細かい考り 福音がサリーン版ではするので よりリアルにあたと思います。これがでもかんはってください。

#### ■ 会社員・29歳

なかなか面白い 夫婦で楽しのる。画 もっと拡大してという面が きれいたったらうれいい

#### ■ 飲食業勤務・24歳

雑銭の記事で初めて先れる 何かれ いかれて発売まで母う 記事を強人 でやひり おもしうをうだったので 暖人 した、実際プレーしてみて ヤリこむ 気カルとかくソフトであった

#### ■ 学生・19歳

人の思かかいを思じるたんはこれかれかえだ オーアニングもとでもいけと思う。 いさかでに関いてよれたと思うかしいだ。

#### ■ 会社員・22歳

たまらん まもしるい

#### ★学生・23 歳

というやすく、かれと 先達くうてかい、音楽がみかせまからした 単方的がかえがる思います。 かんとでおり ロサラアカカくて ARTHOU TOOM SHIPPING CONTRACTOR OF GREAT

ettetatopakacoundatoria i etetengar CORUBILIONEY. A &C S LOS 17-2 ACCORDIO -- BAY 開かますにしてはいかった ... COFEIのロニットナー大学 機体で宝衣して下され、 置いますがら

#### ■ 会社員·28 歳

、ても画面が美しい。 てつセス時間やもうけら早ければ 操作进世九 1

#### ■ 学生・23歳

自分かなるを勝手に建てた、かつティみをいち じん(失礼)の中で住人生らか、それでゆの 個性を持って、生なと活動している様子 を見ているだけで、いかなごかます。他か 続編にはアレーキのBGMの有標を中に換える モードと目がのどいと思えなかりうでかれから見られるモヤなとを付けて下さい。

#### ■ 会社員·29歳

寝不足でかけ上めて おこうと思えも、 やはりタワーモヤってしまう

#### ■ 美容師·28 歳

これだと思うソフトがなななながったかなかなか ったが、サンタワーを買って本事にあむしろい ソフトだと思いました今まる見たソクトの中で |養物はショマの新、新のは、成まで、時間を売水るはは、サラウはは、これもしろいる。。

#### ■ 会社員・31歳

ソフトの夢にも考しるある様に 「グラフシはベストンチュマーンヨン ケームトととのいまるり 知を発えのこないかしんたと思う。 键86.4是3日扩充、1/2 ?

#### ■ トラック運転手・26歳

いかながりないなくとれていて アキをし、 ず、供すだら まくけってはうのはちゅん...

#### ■ 大学生・19歳

とんかないかはずはてかいりとはかんだいうだかっ 12. 11 Y. C. 11. 31204 0 221701 24 THE TOTAL ANELLA ELATERA MONEY. ですいたカリアーをからみない。とは、人がりた いい、リ大けならなってもまれりててりいます。 THY THE P. TIR HOLL LENG CONDITION

#### ■ 専門学生·19歳

このものケームは文子さんらたかとどれをこれを今一点 たった。しかしこのゲームはスコーク良い。なせか というと仕人に名前からけられたり、生活な のぞけるからである。クレジッド臭しいららし カンケー4で、地へた、これからも ナイタテの っまたからすがしていってでさい。

#### ■ 会社員・31歳

期待していたものか てうてうを売された というな!"

#### ■ 主婦·27歳

Ro Man 6:3000 A E 6C. 2 M G F M & Bullio Mis Ether Extented total hours e beter his hay Tiller Endiges to see 本書は との地のでは ピックリ いみしてい なっとし、といと 未発性があっと 主時末治なと 12-2-27.

#### 寄せられたありがたいお言葉の数々!

セガサターン版「ザ・タワー」のユーザーの皆様から数多 くの賛辞をいただいております。これはほんの一例です。 皆様ほんとうにありがとうございます。

さて、ここで「ザ・タワー」の耳寄りな情報をひとつ。用 意されている4つの土地で「Tower」の称号を獲得した方に オリジナルの 名誉住民証を 先着1000名様 に差し上

げています。意外と知られておりませんが、これは貴重です! さあ、まだお手元にない方も名誉住民証獲得を目指して夕 ワー造りにいそしんでみませんか?

#### 高層ビルシミュレーション



オープンブック株式会社 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブイースト15F OPeNBook TEL 043-297-6412



42A-14E 2127F







# が帰ってきた!!







レジェンド リターンズ



PRYSONAL SEED A SATURNIN 作所用南中1%5,000 (**h**)(a)

sively to Douglas E.Smith.

Lode Hunner is a tracemark scenario accusively to bougas c.smith.

1983 Douglas E.Smith.

1994 Presage Software Development Company.

Lode Runner (The Legend Returns was designed and developed by Presage Software Development Company, based on the original Lode Runner game by Douglas E.Smith.

PlayStation & SEGA SATURN version programmed and manufactured under License from E.T.Corporation.

ゲームの目的はモンスターに奪われた財宝を取り返すこと。たったそれだけなのにハマるハマる!パズルの要素を含んだ迷路 の様に複雑なステージ、プレイヤーをしつこく違うモンスター。 離脳をフル回転し、アイテムを駆使し、全面クリアを目指せ!!



#### 150回以上のステージが登場!

ロードランナーでは、個性的なグラフィッ クのステージが10回頭あり、それぞれの ステージは15面で構成されている。こ の他に2人プレイ専用ステージを含める と全150種以上! キミは全ての面をク リアすることができるか!?



#### 新登場! お助けアイテム

レジェンドリターンズでは、ブレイヤー の目肢を助けるアイテムが連絡された。 モンスターを吹き飛ばす爆弾や駆い地 画を振る削着ドリルなどなど。 これらの アイテムを使いこなさなければゲームは クリアできない。



#### 2人プレイで面白さ倍増!

1P、2Pで協力しながらステージクリア をするモードだが、互いに邪魔をしながら 対宝を奪い合い、スコアを残うこともで きる。ただし、2人で協力しないとクリア できない誰もあるので、いがみ合うのも ほどほどに…。



#### 自作の面をプレイ!コンストラ クションモード

ロードランナー最大の楽しみともいえる のがこのモード。背景パーツ。モンスター。 アイテムなど自分好みにデザインして党 種の難解ステージを作ってみよう。出来 上がった自作のステージを发達なんかに 挑戦してもらうのが楽しみ方だ。









## **セガサタ** テクスチャー

ース画面の臨場感アップ。

さけ出版の共同とした世界で振り向けられる近元まカーレース・シューティング。 機性的なマンシを促り、関係のスピードで失かく数を選撃。 めまぐるしく過ぎ去ってゆくを振さ中、進天にパワーアップにながら、かたすらゴールめざせ。

プレーヤーは、近米末時ない個別のレースカーからマシンを選択。 プレーヤーの視点変更可能。 迫力の3Dレース画面。 9つのレースが組み合わされたチャンピオンシップとシングルレース。 連門なレースに見刊するには、トップでゴールするか、一台残らす散を 可とつふすか。 レース中にパワーアップや、武昌などのアイテムを入手することでは日 を当比しは条相手とさまざまなパトルス関係。

セガサターン 版 好評発売中 定価:5,800円(税抜) ブレイステーション版 好評発売中 定価:5,800円(税抜)









■マラーを内部以下中日、東京などのため子のなく変更する場合があります。 **は**などできませる (1)とは、またはおしません。 日本の内ではより計画を通りする



Mark of Builtrog Productions, Ltd. Builtrog and the Builtrog logo are registered trade

#### エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

# 好評 発売中!



B6料・240ページ 定価1.000円

## Theスーパーファミコンで好評連載のコラムが本になった!

# ゲームマシンは デイジーディジー の歌をうたうか

小野不由美 著水玉螢之丞 画

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、 ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか? 最初は子 供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いった いゲームの魅力とは、なんなんだろう。かつては、ゲームから いちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不 由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたりかけてくれます。あ あ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおど ろくもよし。ともかく楽しめる ゲームデザイナー

一冊でしょう。

堀 井 雄二

#### The スーパーファミコン編集部 責任編集

## スーパーファミコン オールゲーム カタログ Vol.3

1996年 1 月**31日まで**に発売された スーパーファミコンソフトすべてを掲載した完全保存版!

#### 好評発売中!

各ゲームの内容紹介からスペック、ゲーム評価、「The スーハーファミコン」誌上の読者投票による「オールゲームチャート」の得点などなど盛りだくさんな内容でお届けします。 巻末には、50音順、メーカー別、発売順のソフトインデックスおよびソフトジャンルの傾向、出荷本数ペスト10など、詳しいデータも同時掲載

AB判・224ページオールカラー・定価1,200円

RPG幻想事典

# 戦場の乙女たち

可 史生/坂東いるか ほか 著

歴史上活躍した女性たちの物語を史実に基づき様々な角度から解説。世界各地で戦った女性達の美しく、力強く、そして哀しい物語は、歴史・民族学的にも興味深い内容です。

A5判·定価2.000円











Yukari Kinomiya

















◆画面はすべてセガサターン版のものです









- ●恥じらいの表情、服のシワ、ゆれる長い髪ETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品!
- ●動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと、総カット数は130カットに達しました。
- ●おまけに描きおろしグラフィック、追加ボイスも収録された愛蔵版
- ●キャラクターの声を担当する声優が歌う主題歌入り。

## SCUB 入会受付中

この製品についているアンケートハガキで、 リアル麻雀オフィシャルファンクラブ P's CLUBに入会できます。ほぼ無料で 色々な物をお届けしています。この機会に ぜひどうぞ。



SETA ©1996 SETA CO.,LTD.

株式会社セタ東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話





10マーク・オ・コルト・フィッコー・コエア 表表まりた。成本: ロカリケーンとは整備があります。

#### 【見る】

バソコン版同級生シリーズ を手がけたスタッフが、1枚 1枚丁寧に仕上げた美しい グラフィック……そのクオ リティの高さはあなたの網 膜を魅了する事でしょう。

#### 【喋る】

各キャラクターが喋りまく りますので、《野々村病院の 人々》の世界をよりリアルな ものとして感じられます。

#### 【迷う】

何度も繰り返し遊べる本格 的マルチストリートシステ ムを搭載。あなたの推理力 と行動によって結末が様々 に変化します。

#### 【泣

《野々村病院 トーリー重視 次々と展開し あなたは琴線 事でしょう。



- ●価格はメーカー希望小売価格です。
- ●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- ◆全国の有名デパート、玩具店、スナパーでお求めください。◆このゲームはフィクションであり、ゲーム中に登場する団体名・個人名・その他の名称全では、実在するものと全く関係ありません。



#### <1

の人々》はス の内容です。 ていく物語に、 を**震わされる** 

#### 【笑う】

主人公であるあなたにとってもお茶目なキャラクターです。抱腹絶倒の文章が、あなたのお腹をよじれさせる事でしょう。

#### 【怒る】

犯人に対する怒りが、あなたをさらに深く《野々村病院の人々》の世界へ誘います。しかしこの夢の世界では、あなたは何度も人生をやり直す事ができるのです。

#### 【驚く】

《野々村病院の人々》をフレイしたあなたは、ゲームの世界でのマルチストーリーという言葉の意味を、驚きと共に理解している事でしょう。

élf

株式会社エ・ル・フ

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F TEL.03-5377-0321





SOFT

これで、君も今すぐ優秀なバーチャロイドのパイロットになれる!

アーケードでは 4.「電腦關機 サロイドの バーチャロン 世間情など 基本操縦法が 女使用し、はじめ のテクニッ さん、各パーチャ ての人でし ロイドロ 进入超介。

SEGA ENTERPHISES, LTD. 1995

●お近くの書店でお求めください

ク株式会社/出版事業部 Tel.03-5642-8101







# セガサターンマガジン編集部責任編集。

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

# バーチャファイター2

バーフェクトガイド

DURALを含む11キャラクターの技紹介と完全攻略! 裏ワザや隠しフィーチャーを完全網羅! セガサターンマガシンに掲載された紹介・攻略記事を再掲載!

AB判·定価1,100円

SEGA ENTERPRISES LTD 1994 1995



セガサターン用、格関アクションRPG 「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

# ガーディアンヒーロース

パーフェクトガイド

登場キャラクター45体の技紹介や、 ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、 「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判·定価880円

SEGA ENTERPRISES LTD 1996



パソコンで世界的に大ヒットした日本報シミュレーションゲームが、 パージョンアップしてサターンと3D0に登場!!

# The Tower [#.99-]

パーフェクトガイド

ツインタワーを作れたり、ビルの立地を4カ所から週へるなど、 パソコン版にはなかった機能が増え、ビル作成の楽しみがより充実しました。 本書は、その最新作「The Tower」の攻略法をあますところなく解説した完全公式ガイドです。

オープンブック株式会社 監修/セガサターンマガジン編集部 編

A5料·定価980円

OPeNBook 1996



DOS/V-Mac・プレイステーション・サターン・3DO版に対応!!

# theme PARK [テーマバーク]

山猫有限会社書

A5判·定值1,600円

© 1994 1995 Builfrog Productions, Ltd © 1995 Electronic Arts

●定価は税込みです。 ●お近くの書店でお求めください ソフトバンク株式会社/出版事業部 販売局 Tel.03-5642-8101



「エネミー・ゼロ」は「Dの食卓」の次の進化として、ワープが自信を持って贈る、インタラクティブムービーです。今作はCGのクオリティーも、もちろんのこと、サウンド面やゲーム性といった部分にも開発の重点を置いて制作しています。まず、映画的な部分での質の向上を目指し、ワールドデザインに韮沢靖、音楽に「ピアノレッスン」等で有名な映画作曲家のマイケルナイマン、「バックトゥーザフューチャー」等の効果音で知られる小川高松という、ワープ以外のメンバーも珍しく加わり、そのこだわりはさらに深いものになりました。そして、「Dの食卓」がムービーゲームだったのに対し、今作

では<敵が見えない>として、<音>を使って、敵の位置を確かめ、倒すという、全く新しいゲーム性にも挑戦しています。もちろん、プログラムとCGの制作はワープです。ムービー的な部分に関しても、道具をシリコングラフィックスに替え、その表現力はかなり向上しました。また、宇宙船という世界観を表現する大きな要素として、リアルタイムのCGも大きく使用していますので、是非お楽しみにしてください。と、いうわけでサターンで始動を始めた「エネミー・ゼロ」。この秋にCD4枚組という大容量で登場しますので、よろしくお願いいたします。

ワープ代表・監督 飯野寛治

# 

SEGA ATURN で発売!!



〒150 東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX 6F

SEGASATURNBLU CO DINTRICH TYP ゼスの間間であり、SEGASATURN順用の側辺機能ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。









# セガサターンマ 996年5/10・24日号 1996 SOFTB 本誌からの無断転載

セガサターンマガジン



巻頭特報!

ナイツの変身能力、初公開!

特報!

ウルトラマンバトル エネミー・ゼロ ストリートファイターZERO2 サイバーボッツ マーヴル・スーパーヒーローズ 井手洋介名人の新実體監督 ロックマンX3 ラングリッサーII 月花露灯罩~TORICO~ NIGHTRUTH#1"国の屋" 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ ワイプアウト デストラクションダービー リアルバウト鑑強伝説 **Body Special264** 

特別企画

ムクリエイタ

### SEGASATURN PRESS!

# **P79**

# **NEW RELEASE TITLE**

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

ストライカーズ1945/必殺!/SEGA AGES/宿題がタントア〜ル/怪盗セイント・テール 時空探偵DD~幻のローレライ~/デス クリムゾン/プレイボーイカラオケvol.1 Turf Wind'96~武豊 サラブレッド育成シミュレーション~/紫炎籠(仮) ソニックウイングススペシャル

# P84

# COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

ダークセイバー/天外魔境 第四の黙示録/アイレムアーケードクラシックス/ソード&ソーサリー THOR~精霊王紀伝~/野々村病院の人々/ウィザードリィVI&VII~コンプリート~ 真・女神転生~デビルサマナー悪魔全書~/FEDAリメイク! ~エンブレム・オブ・ジャスティス~ 首領盤(ドンパチ)/誕生S/ダライアスII/廖応遊撃隊 活劇編/Defcon5 ライフスケイブ~生命40億年はるかな旅~/ドラゴンボールス 偉大なるドラゴンボール伝説 ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜/スーパーリアル麻雀PVI/アイドル雀士スーチーパイII 実戦 パチスロ必勝法! 3/爆れつハンター/ゲン ウォー/ジョニー・パズーカ

# P175

# SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ザ・キング・オブ・ファイターズ 95/パンツァードラグーン ツヴァイ/スナッチャー タイタンウォーズ/七つの秘館/きゃんきゃんパニー・プルミエール セガラリー・チャンピオンシップ/ドラゴンフォース

# P213

# セガAM3研RUSH!!

いよいよ稼働、ガンブレードNY

# P220

# セガAM2研EXPRESS NEO

公開間近? どうなるサターン版バーチャコップ2

- PAN LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P42 セガサターンデータステーション
- P44 セガサターン読者レース
- P105 Readers'Station
- 愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル P110 プレイヤーズROOM
- P112 HYPER COLUMNS CHAOS
- P114 SEGA PRESS
- SNK WORLD P122
- Hello!! CAPCOM P123
- SEGASATURN LICENSEE SPACE P124
- P126 新作ソフトスケジュール
- P132 パッション ラングリッサー
- ドラゴンフォース・スクランブル P202
- LUNAR EXPRESS! P204
- レッドカンパニー酉の市通り P206
- 3×3EYES~吸精公主~S 発売記念座談会 P208
- Jリーグプロサッカークラブをつくろう!
  - 最強クラブへの道
- P228 セガサターンソフトレビュー
- 次世代裏技リーグ P232
- CREATERS BANK P234
- 読者プレゼント P235

CG作製:有井仲孝(セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティセクション) **©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996** カバーデザイン:村田稚英(Stone Age)



# 68ME INDEX

- あ アイドル雀士スーチーパイII P168.227 アイレムアーケードクラシックス P91 ウィザードリィVISVI~コンプリート~ P142 ウルトラマンバトル P52 P56 エネミー・ゼロ か怪盗セイント・テール P81 きゃんきゃんパニー・ブルミエール P194 P156.229 廖匣遊擊隊活劇運 月花夢幻顾~TRICO~ P68 P173,227 ゲン・ウォー サイバーボッツ P61 3×3EYES~吸精公主~S P208 ザ・キング・オブ・ファイターズ95 P176 紫炎體(仮) P82 頁·女神転生~デビルサマナー悪魔全書~ P144 Jリーグプロサッカークラブをつくろう! P212 時空探偵DD~幻のローレライ~ P81 実戦パチスロ必勝法!3 P170,229 井手洋介名人の新実戦麻雀 P66 P174,228 ジョニー・バズーカ スーパーリアル麻雀PVI P166 ストライカーズ1945 P79 ストリートファイターZERO2 P59 スナッチャー P186 SEGA AGES/宿頭がタントアール P80.229 セガラリー・チャンピオンシップ P196 ソード&ソーサリー P92,230 ソニックウイングススペシャル P83 Turf Wind 96 ~武豊のサラブレッド育成シミュレーション~ P82 誕生S ダークセイバー タイタンウォーズ ダライアスⅡ 天外魔境第四の黙示録 デス・クリムゾン
  - P149 P84 P190 P154 P90 P82 デストラクションダービー P75 P160 Defcon5 THOR~精靈王紀~ P134

ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち~ P165.228 ドラゴンフォース P198 ドラゴンボールブ

偉大なるドラゴンボール伝説 P164 首領鋒(ドンパチ) P148

な ナイツ P47 NIGHTRUTH(ナイトゥルース)#1 P70 七つの秘館 P192 野々村病院の人々 P138

は 切れつハンター P172 バンツァードラグーン ツヴァイ P182

必殺! FEDAUXイク!

~エンブレム・オブ・ジャスティス~ P146,230 プレイボーイカラオケ Vol.1 P82

Body Special 264 P77 マーヴルスーパーヒーローズ P62

ら ライフスケイブ

~生命40億年はるかな旅~ P162,228 **ラングリッサーII** P67.132 リアルバウト餓狼伝説 P76 ロックマンX P85

湾岸デッドヒート+リアルアレンジ P72

WIPE OUT (ワイプアウト) P74 ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル P110

P80

# LARD MARKATINE SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

# TOGETHER

# 妥井 智

テレビアニメ「怪盗セイント・テール」の主人公、羽丘芽美役を初め、歌手、女優としても活躍中の彼女。「芽美ちゃんは、早く仲良くなれた役ですね。いつも元気な女の子で、毎回世のため人のために怪盗をするんです」。と芽美への思い入れを話してくれた。4月25日には「セイント・テール」のビデオとLD(ポリグラム/下欄参照)が発売に。「家のビデオデッキが不調で、今まで録画していたテープをダメにしちゃったんです。だから私もこのビデオで観ようと思います。でも、新しいデッキを買いに行く時間がなくて……」。今年になってオフが1日しかないという超多忙な彼女。快進撃はまだまだ続きそうだ。



# ●セガからオフィシャル攻略ビデオ登場!

セガから注目のアーケードタイトルを パッチリ攻略した「オフィシャルビデオ ライブラリー」が発売された。キャラク ター紹介や基本技から、応用戦術や "魅 せる戦い"を名プレイヤーの操作と開発 チームの監修で構成。ビデオだけの特別 映像もあるぞ(※「パーチャファイター キッズのみ』)。

第1弾の「ファイティングバイパーズ」は好評発売中。Vol.2の「パーチャファイターキッズ」、Vol.3の「電脳戦記パーチャロン」は5月21日発売予定だ(いずれも45分/4,800円)。



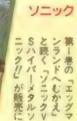
### アニメビデオも販売開始

セガのアニメビデオ、「パーチャファイター」 Vol. 1、2 (各88分/4,800円) と「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」 Vol. 1、2 (各30分/3,980円) も5月31日から販売開始だ。レンタルバージョンにはないオマケ映像も収録されているぞ。





ファイ 収録。デジタルアニ メによるボートレー メによるボートレー



# ●グラムスとチバレイが世界を狙う「ありす」

グラムスは、千葉麗子をプロデューサーとして起用したアドベンチャーゲーム「ありす・イン・サイバーランド」の制作を発表した。彼女は企画やシナリオ、声優のキャスティングなど全般に渡って担当。また、キャラクターデザイナーには森山大輔を起用している。12月のプレイステーション版を皮切りにサターン版やWindows版を発売。また。ジャパニメーション。(日本製アニメーション)がブームになっている海外市場へも展開をはかっていく。





enomia en e-Grandia com

## ●パチスロでしかもらえないパチスロソフト

5月24日にサミー工業から発売される「実戦パチスロ必勝法/ 3」の発売を配念して、"パッキーカード 1000円~1000円分"か、セガサターン用ソフト "実戦パチスロ必勝法/ アイアンフック" (50名) が当たる、総額150万円に及ぶプレゼントキャンペーンが行われるぞ。応募方法は、「実戦パチスロ必勝法/ 3」のアンケートハガキにある応募券をハガキごとおくるだけ。なお、パッキーカードは18歳未満は対象外なので注意。締め切りは6月30日(当日消印有効)。問い合わせはサミー工業(03-5950-3760)まで。



まだホーレに設置さればじめたばかりの「アイア ク」を収録 しかもこのソフトはパチスロ 学品画画のソフトで一般には販売されないの1

# ●ときメモイメージガールの名付け親になろう

「ときめきメモリアル」のイメージガールを決定する「'96コナミときめきティーンズコンテスト」で、4,752名から選ばれた栗林三枝ちゃん。サターン版ときメモのテレビCM出演など、これからかなりの活躍が期待できそうだ。コナミでは、そんな彼女が目立つような素敵な芸名を公募中。必ず官製ハガキを使い、〒106東京都港区六本木1-4-30(㈱コナミミュージックエンターテイメント「ときめきティーンズ」ネーミング係まで。締め切りは4月30日の消印有効。採用者のは三枝ちゃん本人から素敵なオリジナルテレカが届くぞ。



コーラーブレードが得尊な大阪府出身の中学3 年生 事役する人は定則と紀子様なんだって

# ●ジョイポリスが福岡にオープン

4月20日、福岡市のキャナルシティ博多(福岡市博多区住書1-2-22)にセガの屋内型テーマパーク、福岡ジョイポリスがオープンした。すでに全国に展開している横浜や新潟のジョイポリス同様に、セガの最新アーケードゲームやライドアトラクションが勢揃

いしていることはもちろんだが、注目は 新開発の大型アトラクション「アクアノ ーバ」が初めて設置される(写真)。 セガ



最新のCG技術とシミュレーター技術に よる4人乗りのライドで、近未来の海底 探検を体験してみよう。

# ●横浜ジョイポリスであのサッカー実況が!?

4月8日、横浜ジョイポリスで「ビクトリーゴール'96」のイベントが開催された。特股ステージではセガサウンドチーム、光吉猛修氏と瀬上純氏のライブ、金子勝彦氏、木村和司氏による生実況&生解説付きのゲーム大会、屋外バスケットコートでは少年サッカーチームを対象にした、木村氏参加のサッカークリニックと盛りだくさんの内容。ゲーム大会ではセガ開発チームのメンバーがマリノスとジェフで対決。地元マリノスが多くの声援を受け、勝利をおさめた。



### TK替え唄メドレー 嘉門達夫

ビクターエンタテインメント/1,000円



## 発売中

替え唄で世間を笑わせてくれた楕門連夫が、今度は小室哲哉 プロデュースの曲を 替える// 勢いでこ の唄を聴きましょう。

## アンジェリーク外伝 〜無限音階〜Vol.3



5・25発売

大人気のドラマCDも、すでに3枚目と 物語は佳塊へ。ランディを救出し、守護聖 達は機械兵に襲われた村へ急ぐ。そこで 見たものは、廃墟と化した村だった……。

### "7COLORS" 高橋克典

wea japan/2,200円



発売中

ご存知のCM曲から未収録曲まで幅広く 収録した、初のセレクション・アルバム。 彼の約3年間の活動の中で感じとってき た多くのものが、たくさん話まった1枚。

ときめきメモリアル対戦ばずるだま オリジナル・ゲームサントラ キングレコード/2,200円



発売中

アーケードで人気のサントラが早速登場。 1人1人のテーマソングを含む、全35曲 収録。ブックレットのオリジナル楽顔や 開発者メッセージ入りがうれしい。



## セガサターンマガジンテータステーション

# セガ周辺のデータ関係は コレでチェーック!!

SEGNATURN SOFT SALES

ソフト売上げ



ドラゴンフォース

%年3月29日発売/5,800円/シミュレーションRPG



初回20万本を売り切りリピートも順調。初心者にもわ かりやすいからオススメだぞ。マルチシナリオも注目。



MAGAZ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK/96年3月28日発売/7,800円(新システム対応)/ACT



僅差で惜しくも2位だけど、初のカセット同梱ソフト だけにボリュームも十分。移植度のほうも満点だね。



ビクトリーゴール'96

セガ/~96年3月29日発売/5.800円/SPT

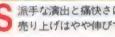


一目見れば、動きの違いのわかる最新作。オープニン グからゲーム内容まで、早くも絶賛多数。買いだぞ。



パンツァードラグーンツヴァイ セガ/'96年3月22日発売/5.800円/SHT

OINTS 派手な演出と痛快さは必見。 売り上げはやや伸びず?





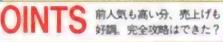
GWもサターンでGD/ 最新サターンソフトの売れ筋は?

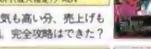
白い新サターンの登場で、一気にユーザーも増えたセガサターン。 この春は買いたいソフトも多くて、まだ全部買い切れてないんじゃ ないかな? 春の話題作ラッシュはどれもデキが良かった分、売れ 行きも平均的に分散したみたい。売り切れソフトは買い逃すな人





きゃんきゃんパニープルミエール キッド/'96年4月5日発売/5,800円(成人指定)/ADV





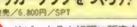




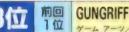
麻雀同級生Special

INTS 限定のプレミアムパックが 人気。隠れキャラは見た?





NTC リピート分も好調に販売中。 本誌の最強クラブ戦も注目。



**GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT** ゲーム アーツ/196年3月15日発売/5,800円/SHT





グラディウス DELUXE PACK

S ヘタな新作SHI & ソカロ・ 2本セット。移植度も 。 ヘタな新作SHTより熱い





C TV放映が終わった今、あの 感動を再現。根強い人気だ。



◆上のヤカヤターシップト売上げランキングは、以下の協力店の事計結果を未接編集部で数値化し、ランクで「プレたものです」事計期間に3月26日~6月8日まで、★協力店●銀立可品数・行い、ク●TOYSHCPヤマンのヤ●大阪JもPテクノラント●ソフマーフ●シュップ県ノロ●ブルート●ラオックス-サーコンヒュータゲーム銀●わんぱくこぞう

最新アーケートケームの人気度をチェーックか

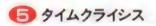
### SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

ビデオゲーム

DATA









対戦格闘ゲームの強さはここ数年のトレンドだけど、今後も「ソニ ック・ザ・ファイターズ(仮)」を含め、まだまだ注目作は多いね。『サ タマガ」からはAM3研の「ラストプロンクス東京番外地」を注目株 として推奨。「マンクスTT」の爆笑裏技とともにP.216は必見/

		ケーム名	3-0-
1	2	バーチャファイター 2	セガ
2	3	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	1	ストリートファイターZERO 2	カプコン
4	4	ファイティング バイパーズ	セガ
5	新	タイムクライシス	ナムコ

◆調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GGO●池袋GGO●バセラ●心養権GGO

# SEGNATURN WANT TO CONVERT

セガサターンへの移植の期待作はコレだ//

移植希望

USER

今回は彩京から「戦国ブレード」が早くも移植決定した他は、大 きな発表はなかったけど、今後もセガサターンは、移植ものに関し ていろいろ大きな発表があるはずだぞ。特にセガの移植作だけでな く、他の期待作も結構有望そうなのだ? 今後の情報を見逃すな/

順位	<b>前国</b> (	ゲーム名	7-9	POINTS
1	1	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC他	120
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC性	73
3	3	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	45
4	4	バーチャコップ 2	ਦਸ਼ VG	30
5	21	ロマンシングサ・ガシリーズ	スクウェア SFC	28
6	13	ときめきメモリアル対戦ばずるだま	コナミ VG	27
7	7	ドラゴンナイトシリーズ	エルフ	26
8	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	25
9	19	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	24
10	新	バイオハザード	カプコン ブレイステーンsィ	22

顺位	前田	ゲーム名	テータ	POINTS
11	16	インディ 500	セガ VG	20
12	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンブレスト SFC性	19
13	8	バーチャストライカー	セガ VG	18
14	15	スレイヤーズ!	パンプレスト SFC他	17
15	新	バーチャファイター3	セガ VG	15
16	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ	セガ メガドライブ他	13
17	17	リッジレーサーシリーズ	ナムコ VG電	12
18	12	レイブレーサー	ナムコ VG	11
19	新	ソウルエッジ	ナムコ VG	10
50	27	Dの食卓 2	ワープ 300	8

順位 前回

4

3

9

11

10

12

13

サクラ大戦

野々村病院の人々

ラングリッサーⅢ

ソード&ソーサリー

ダービースタリオン(仮)

同級生~if~

天外魔境 第四の黙示録

サムライスピリッツ~斬紅郎無双剣~

アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

**LUNAR SILVER STAR STORY** 

餓狼伝説3~遥かなる關い~

4

5

6

8

9

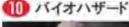
10

11

12

13

14







-チャファイター3



◆画面は他機構版のものです。

テータ

コナミ/7月26日

エルフ/4月26日

ハドソン/発売日未定

SNK/今夏予定

サンソフト/今夏予定

メサイヤ/7月19日

NECインターチャンネル /6月下旬

角川書店/8月予定

マイクロキャビン/5月31日

SNK / 6 月28日

アスキー/発売日未定

セガ/9月予定

POINTS

282

273

256

221

219

207

205

203

181

173

161

150

# TURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作

# 絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック//

春の新作ラッシュも一段落し、夏に向けての話題作も様変わりし そうな予感がするこの頃。今回は「バーチャファイターキッズ」が いきなり2位に入ってきたのは驚きだけど、前号で発表された「エネ ミーゼロ」や「ナイツ」などの動向も注目だね。次号も要チェック/

ゲーム名

ときめきメモリアル~forever with you~

電脳戦機バーチャロン

### 通信対戦方式はどうなる?

なかなかサターン版の情 報が入ってこない「バーチ ヤロン」。最新情報は本誌の 連載講座で逐一報告するぞ



バーチャファイターキッズ



### 速攻移植!かわいき満点!

初登場2位の人気は本物 か? 発売日ももうすぐ決 まりそうなサターン版は、 さらに豪華な内容で迫るぞ。 . 226の最新情報も必続!



ファイティングバイパーズ



### 奥快格闘の新縄軸!

こちらもなかなか情報は 入ってこないけど、近日中 に完成度の高い画面が公開 されるはず。満足のいく内 容とプラスαに期待だ!







◆上のデータのポイントは4/12等の終着アンケートハガキをもとに編集制で質問したものです。

CCAPCOM 1996 © SEGA 1996 © 1996 JALECO LTD.※「電域戦機バーチャロン」「バーチャファイターキッズ」「ファイティングバイバーズ」「アフターバーナー」の画面はアーケード版のものです。

### このコーナーの見力

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは5月21日、当日消日有効です)

### ▼オッズ表サターンA 4月19日現在発売済み サターンソフト総本数: 243本

_			_	54-80 - 5434
模位	MIN	ソフト名	シャンル	金拉爾平均
1	1	パーチャファイター 1	ACT	9.6559
1	5	パンツァードラグーンツヴァイ	SMT	9.5757
	3	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9 3333
	2	ヴァンバイアハンター	ACT	9.2945
	7	パーチャファイター	ACT	9.1647
	-	ドラゴンフォース	SLE	9.1471
		レイヤーセクション	SWI	9.1235
	6	ワールトアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	9 0975
G.	1	電点験士レイアース	1-8%	9.063
	10	ワールトアドバンスト大戦略一個鉄の戦闘~	SLG	9.042
-68	11	真・女神転生 テビルサマナー	RPG	9 0056
	13	プリンセスメーカー?	216	8 9462
100	14	バーチャファイター リミックス	ACT	8.917
18	15	グライアス外位	SWT	8 9084
1	12	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SWT	8.8789
E.	-	ピクトリーゴール 16	SPT	8.8461
1	16	ストリートファイターZERO	ACT	8.796
10	18	パンツァードラグーン	SHI	8.7749
	17	デジタルビンボール~ラストグラディエーターズ~	PW	8.7663
-		ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	ACT	8.7636
8	20	テイトナUSA	RAC	8.7102
8		ウイエンクホスト1	SLG	8.7
8	21	信長の野望・天順記	SLE	8 6681
8	22	ガーティアン ヒーローズ	ACT	8.5904
100	23	マスケーズ 進かなるオーガスクリ	SPT	8 5767
8		スナッチャー	ADY	8.5714
8	24	ガンパート	SWT	8 5081
	25	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5048
	26	パーチャファイターCGポートレートシリーズ~パイ・チェン~	ETG	8.4406
-	19	新世紀エヴァンゲリオン	ABY	8 4335
	27	プロ麻雀 僧S	TAB	8.4324
5	20	PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタドラーに挑戦~	SPT	8.4
	30	ゆみみみっく TREMIX	ADV	8.3721
	29	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8 3612
	32	スーパールリアル麻雀グラフィティ(X権定)	TAB	8 3529
9	31	バーチャファイターCGボートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	8.35
<b>S</b>	33	X JAPAN Virtual Shock 881 ばくばくアニマル~世界飼育伝道子権~	PUZ	8 2962
	35	祖上ペロディウスだ/ DELUXE PACK	SWT	8.2908 8.2641
	36	アイドル省士スーチーパイリミックス(X指定)	TAB	8 2184
6	37	卒者 『 ネオ・ジェネレーション (18歳以上推測)	SIG	8 2003
6	40	ウィザーズハーモニー	SLE	8.178
-	3.0	売全中継ブロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1621
	41	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう/	SLE	8 13
	39	理動戦士ガンダム	SMT	8.1253
- at	-	麻雀問題生Specia(X指定)	TAB	8.1111
	42	HKING THE SPIRITS	RAC	8.0937
6	43	F-1 Live Information	RAC	8072
	45	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~	ETC	8.0645
167	44	MYST	ABV	8 0544
-	48	バーチャファイターCGボートレートシリーズ~音楽~	ACT	8
- 63	53	ザ ハイパーゴルフ~デビルズコース~	SPT	8
H	48	メタルファイター♥MIKU	ABV	7 9843
	47	RAY MAN レイマンよーエレクトゥーンを教え	ACT	7 9523
	51	ゴジラー列島関係	SLE	7.9444
	55	バーチャファイターCGボートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7 9444
18	50	バーテャファイターCGポートレートシリーズ〜結城高〜	ETG	7.94
-	76	The Tower	SLS	7 9347
	-	アイトル商省ファイナルロマンスR(X権定)	TAB	7.9285
45	52	りの食車	ABY	7 9046
1	- 10	リンクル・リバー・ストーリー	MPE	7.8461
9	56	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7 8409
9	58	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.8223
<b>S</b>	57	arkarkii	PWZ	7.8152
	59	ピクトリーゴール	SPT	7.8085
9	71	サンダーストームをロードプラスター クロックワークナイト~ペパルーチョの複談~	ACT	7.8
-	69_	プロファブークティアーペイルーテモの福祉~	ACT	7.7894

### さらに混戦! 上位争い!!

SLE 7.7755

前回に続き春の新作の第二波が訪れた今回、各作 品とも上から下まで絶好調(?)。特に上位は「ツヴ

アイ」「ハンター」など入れ替わりも激化。これは次号も注目/

# ◎新着本命馬紹介 セガの新境地で見事上位に肉薄。続編も希望!?

7 行 SOFT ドラニンフォース
セガ/96・3・29
3.800円 SLGARPG
全投票 9.1471
本誌の 平均点 8.33

基本的にはシミュレーションなのに、誰にでも遊べるようにRPGの要素をうまく取り入れている点が良い。戦略的な戦闘シーンも単純な作業の繰り返しにならず楽しいが、やや時間がかかるのがツラい。個性的なキャラが多いのも〇。(大阪府・宮崎賢次・19歳)各雇用戦士のJOBによる強弱関係がなかなか良く、兵士数の多少だけで態敗が決まらないのは○。しかし、内政時の探集と築城は時間がかかりすぎて面倒。(京都府・西

村政彦・21歳)世界観やストーリーがオーソドックスなのですんなり話に入っていける。ゲームシステムもわかりやすいし、100体以上のキャラをゴチャゴチャ動かしてもまったく処理落ちしない戦闘シーンは圧巻、しかし、フィールドでのカーソル移動や使いにくい武将一覧などの操作系の悪さと使い回しの多い武将の額グラフィックは×。(沖縄県・比盧昭人・21歳) 8 人ごとのストーリーが楽しめるのは○だが、エンディングが一緒なのは寂しい、戦術部分はイケるが、ザコ武将の顔に使い回しが多かったり、「委任」がないためにラストでは100人以上の武将を操作することになるのはツラい。エンディングの曲は○。(千葉県・五月女智昭・21歳)魔法はリアルだが、一輪討ちが始末なのか残念。戦闘シーンも長く、中盤あたりから戦闘ばかりになり、イベントが少ないのは残念。(福岡県・矢帳療裕・14歳)

# ◎新着本命対抗馬紹介 僅差でランクインした新作3本。どれも手堅いそ。

# 17 育 SOFT ビクトリーゴール/96 セガ/96・3・29 5、800円/SPT 全投票 8.8461 本誌の 平均点 8.0 サッカーゲームとしては及第点以上、ポリゴンの漫

サッカーゲームとしては及第点以上。ポリゴンの選手があんなにたくさんリアルに動くのも良い。しかし、デキが良いだけに細かいアラも目立つ。近くからの強烈なボレーシュートをキャッチできるキーパーがロングシュートをはじいたり、全員がフェイントやヒール

リフトができるのも変。他にも例えばジェフならコーナーやフリーキックはマスロバルが蹴るハズなのに、域やハシェックが蹴ったりするのも……。制作者のサッカーへのこだわりってこんなもの?と思えて残念。(神奈川県・渡辺湖二・19歳) 選手の動きや映像は格段に良くなっているし、スーパースターで選んだ選手をセーブできるのも○。木村和司の解説も臨場感があるし、実況もパターンが豊富で反応も早い。ただし、今までのピクトリーゴールに比べて操作性が悪くなったような気がして、興快感はもうひとつ。また、ゴールキーバーとの駆け引きがまったくなく、ゴール直前のボールをすぐ自殺点というのも×。(東京都・清水弘)

# 21 着 SOET ザ・キング・オブ・ファイターズ (95 SNK / '96・3・28 7、800円 (新システム対応) / ACT 全投票 P均点 8.7636 本誌の P均点 9.33

これほど強烈な個性を持ったヤツらを使って、自由にチームが作れるのが楽しい。格闘ゲームとしてもデキは良く、室に凝ったところがなくてスンナリ遊べる。 読み込みは思ったほど速くはないが、ネオジオCDに比べると神速観。やけにリアルな動きをするハイデルン&アテナの新ちポーズも完璧移植。(岡山県・田中茂樹・31歳)移植度の完璧さに大変驚かされた。そして京の最後のシーンの言葉にジーンときた。(北海道・遠藤之利彰・18歳)新システムによる完全移植と3VS3のチームパトルという新新なアイデアはいいが、超激難のCPU戦はネオジオ版同様「気楽に遊ぶ"とはいかない。オリジナルモードもほしかった。(千葉県・若松誠)



SFC版と違ってモニターでレースを見てもきちんと結果が納得できるものになるし、外枠不利もなくなっている。実況もいいデキ。だが、他の馬主のスーパーホースが鬼のように強いのはX。ゲーム後半だと海外レースのほうが楽なくらいだ。エンディングは感動もの。(広島県・郷田徽・24歳)ゲームというよりシミュレーションに近い。ただ開始年度を20~30年前に戻して、実在馬を登場させてほしかった。(東京都・細木紀顕・20歳)新番組未対応。しかも'94年のデータ。今年からレースプログラムが大幅に変わったし、前作に比べて距離の融通がきかないので、これはツライ。システムが良いだけに、結構情しい作品。(京都府・売川正人)

【いよいよ「サタマガ」編集節お引っ越し!】「たいっちょー! いよいよ我が「サタマガ」編集部も4月28日に新社屋へ一斉に引っ越し。離れ小島から本社に合定ですね」「うむ、いいのやら、悪いのやら、全館クリーンな禁煙ビルらしいぞ」「ははぁ…… 今度は東京エアーシティターミナルの真ん前だから、食べ物屋も満腹状態。」ですっ」「ハガキの送り先は今回から変わるぞい」「要注意っすね」

00 02 7-7/-2

とに全投票者の累計平均点を小数の割る位まで(5位切り捨て)ありしてあります。

映像平均点が開点の場合は、

過去の本誌の評価が高いものを上位にして

# ○新着対抗馬紹介 名作の移植に脱衣麻雀。どれもなかなか好移植だ。

コナミ/'96・3・29 5.800P / ADV 全投票 8.5714 平均点 本ほの 8.0 平均点

パソコン版から7年たってやっと完全版をプレイで きたが、音楽のアレンジが悪いし、独特のムードも出て ないし、簡解きもカンタン。射撃モードではポスよりイ

ンセクターのほうが強い。ACT3も随分軽いエンディ ングになっていたのは残念。 (静岡県・木村純子)安心 して楽しめる名作。絵のセンスが昔のままだが、何をや っても死んだりしないのは 。(高知県・長田弘)パソ コン版ではなかったACT3を見るために買ったが、タ イトル画面表示後のムービーやBGMのアレンジはX。 CD-ROMなのに画面表示も狭く、アニメもほとんど なし。良い業材を生かしきれてない。(滋賀県・岸村直 人・21歳)PCエンジン版をやった人はやる必要なし。 やったことのない人には超オススメ。(大阪府・芝一郎)

### 麻雀同級生Special メイクソフトウェア/96-3-29 6,800円(X指定)/TAB 全投票 平均点 8.1111 本誌の 8.0 平均点

対局中の女の子の動きが楽しくて○。強さもそれほ ど強くなくやりやすい。隠しキャラ見たさに何度でも 挑戦したくなり、この手のゲームとしては長く遊べる。 グラフィックも他のソフトに比べるといい。ただ、脱衣 シーンだけを集めたプレミアムCDはイマイテ。(岐阜 県・井上泰宏・19歳)パソコン版の同級生のキャラとは 別物と思ったほうがいいかも。アーケードからの移植 度はいいが、難易度までも完全移植とは。(岡山県・白 神峰久・23歳)対局中の女の子の動きがよく、退阻しな い、BGMや給は「PV」のさわやかさに劣るが、雰囲気 も含めてイイものがある。(石川県・岩田隼人・21歳)



キャラの魅力とアニメーションのいやらしさは天下 一息。これでムービーの画質と声の音質が身かったら 最高だったのに。あと、麻雀初心者向けに女の子たち が手取り腰取り麻雀を教えてくれるモードでもほしか った。(神奈川県・大塚昌・21歳)前作より数倍面白くな って、結膜になった。ただし、アイテムの種類が減っ てるし、最後の1人も異様に強い。着せ替えモード は×。(北海道・伊藤芳春・18歳)前作に比べて音質が悪 い。新作カットが30%増えているものの、アーケード 版に比べ多少面質が落ちているのは残念。総対局数が 減った分、インチキが多いのも難。(滋賀県・中島信二)

### △新着単穴馬紹介であらはもう一歩の内容?将来性はあったかな。

### クル・リバー・スト セガ/'96・3・15 5.800円/RPG 全投票 平均点 7.8461 本性の 6.66 平均点

ストーリーやキャラはいいのだが、セリフ回しなど の演出が不足していてストーリーが盛り上がらず、武 器栽培システムもそれほど役に立たないなど、いろい ろ中途半端。気がつくとエンディングまでいってしま い「えっ、もう?」という感じ。(静岡県・鈴木良歩・16 (金) 意法を使う機会が少ない、処理落ちがある、効果音 などの音が良くないなど、全体的に荒削りで「悪くも ないが、良くもない。印象。もっと煮詰めてしっかり したA・RPGを作ってほしい。(埼玉県・武尾車・19歳)

105者	NEW SOFT	麻雀ハイパー リアクションR		
300		サミー工章 6,800円(X	1/'96·3·8 推定)/TAB	
	OP	全投票 平均点	7.2	
		本誌の 平均点	6.0	

オープニングとエンディングはなかなかグー。また 数ある麻雀ゲーの中では秀作の部類に入ると思う。操 作性も難易度もほどよく仕上がっているし、なにより 脱衣パターンが数通りあるのが良い。(徳島県・武田一 美・27歳) 絵が少々コミカルすぎて男心をくすぐらな い。脱衣麻雀であるならもう少しソソる見せ方をして ほしかった。ただし、個人的にはこういったサッパリ 懸は好き。また、メガネっ娘は○。加えて岡本さんの ボイスもキュートで〇。(東京都・永谷守・27歳)

### いわら一国の対策が多か ゲボッカーズ リバーヒルソフト/96-2-23 6,300円(対戦ケーブルつき)/SHT 全投票 6.5831 本誌の 5.66 平均占

画面が見にくい。また、ストーリーモードで必殺技 を使うことなく、通常攻撃で最後まで進めてしまうゲ ームパランスにも疑問が残る。ただし、初の通信対戦 への挑戦と、対戦は燃える。(兵庫県・岡村征男・13歳) コマンドがわかりにくいので覚えにくい。またキャラ か少ないのも不満。(兵庫県・井上和也・14歳)



謎解きが鬼のようにツライ。さらにカーソルを押し てから反応するのに5~6秒もかかるほどキーレスポ ンスが悪い。内容も把握しにくくて、解くのも大変。 (千葉県・篠原蘭樹・17歳) 操作性は悪いが、やり始め るとかなりハマる。難しい謎を解いたときの喜びがな んともいえない。(神奈川県・大井淳司・16歳)

#	オ	ッズ表サターンB		
	MB	ソフト名	YAB	全投票平均 7.7692
	6.3	時概まつり シムシティ2000	SLS	7.7589
100	81	パーチャファイターCGポートレートシリーズ~サラ・ブライアント	ETC	7.7586
2	88	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	SHT	7.7487
18	65	ウイニングポストEX 三國志習	21.6 21.6	7.7332
	60	シーパス・フィッシング	31.6	7.7272
雅	68	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.7272
	72	DX人生ゲーム リグロードサーガ	TAB	7.71
	73	宝宝ハンターライム Perfect Colection(11意以上推進)	ETE	7.6666
	75	バーチャファイターCGギートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETE	7.6296
	74	ROBO・PIT クロックワークナイト~ペパルーチョの大管除・下準~	ACT	7.6097 7.6085
	78	セガ インターナショナル ピクトリーゴール	SPT	7 5866
	80	サイドポケット2~伝説のハスラー~	TAB	7.5821
2	81	RAMPO(II能以上推發)	ABY	7 5 7 5 3
## I	79	上海 万里の長城 水影演武	ACT	7.5729 7.5661
	77	野茂美雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5625
	83	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	7 5454
(E)	85	ステームギア マッシュ クロックワークナイト~ペパルーチョの大賞後・上巻~	ACT	7.4666
	84	サ・野球番スペシャルー・今夜は12回数 - [11億未進お新り]	ETC	7.4285
6	87	アイドル雀士スーチーバイSpecial(MA18)	TAB	7.42
	88	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	VOA	7 4117
67	90	実況パワフルプロ野球195開幕版 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3988 7.386
i i	54	サンダーホーク【	SHT	7.36
1	92	アメリカ機断ウルトラクイズ	OLZ	7 36
160	93	ブルーシードー 泰輔田経動信~(11歳以上推奨) パーチャファイターCGポートレートシリーズ~影丸~	RPG	7.3431
103 102	75 94	パーテキファイターにGボートレートシリース〜影見〜 パトルモンスターズ(日産以上推奨)	ACT	7.3333
103	95	VIRTUAL HYDLIDE	1-19%	7.2668
164	96	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.2314
106	97	麻雀ハイバーリアクションR(X指定) ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	PUZ	7.2
107	9.8	日的けの想い出(十版(リ)	PUZ	7.1
198	89	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	7.0909
160 160	100	ゲームの進入 水世名人	TAB	7.0256
183	102	四岐権余ピタグラフ	ETG	7
188	99	網神信S	ACT	6.9967
198	103	QUOVADIS(2*77942)	SLG	6 9819
198	104	ときめき段をバラダイス〜窓のてんばいビート〜(X相定) NBA JAM トーナメントエディション	TAB	6.9264
190	105	特本将棋	TAB	6.9036
113	106	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.9023
193	108	領水品伝説アスタル	ACT	6.8815
180	100	シャイニング・ウィズダム	RPG	6.8518
121	110	パーチャレーシング セガサターン	RAC	6.8333
122	111	アイドル非雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAR	6.8092
123 124	113 114	EMIT Vol 1~時の選子~ ハングオンGP\$5	ETC	6.7288
135	115	EMIT Vol. 2~命がけの第~	ETC	6 6666
138	117	王始集用/ 独自电工(6(CD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6 647
187	118	バーチャルオープンテニス 海底大戦争	SPT	6.6086
123	118	ドラゴンボールZ 真正制伝	ACT	6.6
190	120	ファイプロ外位 ブレイジングトルネード	SPT	6.6
189	121	GRAN CHASER(グランチェイヤー)	RAC	6 5833
182 183	122	ウイングアームズ~単額なも単樹王~	SHIT	6 5608
184	123	実財政後	TAB	6 5454
188	124	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ABY	6 5384
136 137	125	EMIT Vol 3 私にさよならを~ 真説・夢見館 扉の裏に誰かが	ADV	6.413
133	127	平成天才パカポン すすめノバカボンズ	PUZ	6 3815
130	128	PDウルトラマンリンク	PUZ	6 3125
160 141	128	新・忍伝(18章以上推奨) リターン・トゥ・ソーク	ACT	6 2516 6 25
142	131	GOTHA~イスマイリア教役~	SLS	6.1843
143	130	天地無用! 独御理道来湯けむりの旅(10歳以上推奨)	ABY	6 1428
146 146	132_	結婚前在,限定販売) Wan Chai Connection(非歲以上推過)	ABY	5 8 7 1 7 5 8 3 9 1
195	138	海岸デッドヒート	RAC	5 8333
147	134	マンカルトロップ	PUZ	5 8181
148	135 137	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! 忍空~後気な収等の大津安/~	ETC	5.7878 5.75
148 150	138	RACE DRIVIN'	SLG	5 7113
188	140	Broak Thrul	PWZ	5.68
188	139 141	身金能点島 ダイタロス	TAB	5.84 5 5848
183 184	142	麻雀悟空・天竺	TAB	5 5327
188	143	ケイルレーサー	RAC	5 4779
188	144	TAMA	ACT	5.3895
187 188	145 146	ボボイッとへべれけ 神転界	PBZ	5 3119 5 2666
180	147	ザメろ!! プロ野球 \$5 DOUBLE HEADER	SPT	5 0526
160	148	占額物語その	ETC	4.9
160 160	149	バーチャルバレーボール ハットトリックヒローS	SPT	4.7945
183	152	一制學伝説 - プリティファイターX(16歳以上推奨)	ACT	4.5067
184	151	Mil Marriage~	SLE	4 4782
188	153 154	熱血親子 DARK SEED(11度以上推發)	ACT	4.3673
187	155	育香海岸神器 育香狂時代 セクシーアイトル第一(日度以上地質)	TAB	3 6428
168	156 18:x	学校の怪談	ABV	3.4642

わ。なんだ、欲しかったのか?」「へぇ、あっしがハチと呼ばれてるだけに、部下には"ハチハチ"とかつけようかと…。「なんじゃいパソコンが欲しいのか? んじゃ今後も倍働けるな?」「たいちょ

# ○その他の新着馬紹介

全10キャラのシリーズも完結。評判は?



ゲーム中はわからないカゲの素顔が見れて良かった。 (大阪府・羽野正人・16歳)雰囲気がなんとなく違う。カ ゲに合った時代観でしっかりしたものを作ってほしか った。(埼玉県・根岸後嗣・12歳)なかなかのデキ。歌と CGがマッチしていて (栃木県・豊田佐美・18歳)

## ●次回出走予定馬バドック情報

次回ぐらいで入ってきそうな注目作2本。締め切り ギリギリの連報で、先行先取りチェックをしとくぞ。

# ジェリークSpecial



光栄/'96-3-29

本はの

8.568

7.33 平均点

みょーに面長なグラフィックにちょっとガックリ。 全体的に見てもグラフィックはイマイチ。値段もちょ っと高め、あと千円安ければ……。でもオープニング アニメは 。守護聖様たちもしゃべるとくれば、女性 ブレイヤーはもうクラクラ。基本的に面白いソフトな ので少女マンガのノリについていける人なら、老若男 女問わず買い。(栃木県・下久保綾子・22歳) もう少し 時間がかかってもいいので、各機様にあったオリジナ ル要素のある移植をしてほしかった。急いでやるゲー ムではないので、読み込みの多さはあまり気にならな いし、アニメーションも美しい。もはやこの作品は女 性のハマリゲーとしての地位を確立しているので、今 後も突っ走ってほしい。すべての女性ユーザーにオス スメ。「2」は冬? (大阪府・飯地一恵・28歳)

# 子想 8.458 本誌の 7.66 平均点

見た目だけではなくゲーム性も完全移植なので、業 務用で使われていた攻略法や、安全地帯も同様に使え るのが、パロード時間も皆無に等しく、リセット後の立 ち上がりの速さも驚異的。2周目以降も業務用と同じ なのでマニアにもバッチリ。(長野県・丸山理樹・24歳) 「2」はコンティニューできるのに、「1」ではできない ので、少々難しく感じた。(新潟県・小出盛行・19歳)PC エンジン版よりもオリジナルに近く、OPムービーも鳥 肌もののデキ。今遊んでも、古さを感じさせない熱さ と魅力がこれにはある。(埼玉県・古田隆)完全移植な のはよくわかるが、逆に言えばコレクターズアイテム 止まり、過去にこだわらず、「スラップファイト」みた いに、気合いの入ったアレンジでもあれば面白かった もしれない。「II」はどうする?(埼玉県·高橋鉄也)

### 高級馬主の声 場外馬券場

- ●パーチャスティックプロが出るのなら、レーシング コントローラープロを作ってほしいと思うのは、僕だ けじゃないはずだ。(東京都・橋本英隆・22歳)
- ●新サターンを "安っぽい"と言う人がいるが、本当に 安いのだから的を得た表現だと思う。(京都府・SHIN)
- ●サターンとPHS、最初に定価がタダになるのはどっ ちだ?(愛媛県・松田憲治・24歳)

### どうなるか!? 首位戦線/

今回も、話題作ラッシュで賑わった続者 レースのランキング。次回はゴールデンウ ィークの合併号を挟むから、「THOR」や 「野々村病院の人々」をはじめ、最新の注目 作品が次々と登場予定だぞ。初心者から上 級者まで、読者レースは今後も必見!/

## ▶オッズ表サターン周辺機器

	_		
機能		セガサターン用周辺機能名	APR744
	1	リアルアーケードVF(ホリ/4,500円)	9.3446
2	2	パーチャガン(セガ/2,900円)	8.6918
3	3	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.6683
4	4	ファイティングコマンダーSS (ホリ/2,488円)	8.5892
5	5	ファイタースティックX(アスキー/3,588円)	8.5714
6	6	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.271
7	7	アナログミッションスティック(セガ/1,800円)	7.975
8	9	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.7647
9	8	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6246
10	10	アスキーパッドX(アスキー/2,588円)	7.54
11		サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	7.1404
12	12	パーチャスティック(セガノ4,800円)	6.8047
13	13	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	6.6428
14	14	SGトルネードスティック(イマジニア/4,988円)	6.4166

### バーチャスティックプロはまだか?

ここのランキングも最近は新製品が出てこなくて、 やや寂しいかな。とりあえず便利と評判のワイヤレ スパッドのランクインも待ってるぞ。買って応募だ。

着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ



### 「THOR~精蛋王紀伝~」 は何着だ?

「原見さんの子型】 はの子想是の子門

4 4/12号予想「パンツァードラグーン」は両予想雇ハズレの初 / 登場5着に。正解率は28.36%となかなかの高正解率に。 12 今回も大型抽選の結果、当選者3名は東京都・神谷明弘く 号 ん、岐阜県・片岡雅也くん、愛知県・斉藤優子さんだぞ /

膝者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャン スゲームがこれ、毎回こちらが指定するソフトが、初登 場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順 を当てた人3名(中正解者多数の場合は抽選で)に、希望 ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、古代 祐三率いるエインシャントの最新作「THOR~精盤王紀 伝~」だ、硬派で働ごたえのあるアクションRPGは、何

### オッズ予想ゲームでダブルチャンスパ

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタ マガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点) が、初登場時に何点になるかを予想してくれ、(※小数点 4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1 本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、話題のエル フ参入第1弾「野々村病院の人々」の予想をしてもらお う。グラフィックだけでなく、ゲーム性も高いと評判の 新作の評価やいかに? 右上の例のように書いてくれ、



### 「野々村病院の人々」 は何点だ?

) すった。 () 8957ね [1: の子ご 1の子ご] チンナー 同じ () 6807でいことい

4/12号予想「ドラゴンフォース」は、両予想雇まったく惨 飲の高得点9.1471で終わったが、今回は長野県・村山信二 12 くんが最近似備の9.1473をマーク。村山くんにはソフト り 1本あげるぞ。

### 参加者大募集中! 読者レース

ラハガキの書き方例



Charles (1987)

The state of th PORE 1541 ·學校の経験(3点) (※問題時間6等条件! (3x3) ((3L01/7) 6) FIFOR-MELION, AND AN 「野中野衛門の行の大利の大利の

今回も、応募してくれた人の中から抽選で5名様に 特別プレゼントとして、格闘ゲーム&最近のゲームに 必携のジョイスティック&パワーメモリのセットと、 お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、 1)ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やっ たことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以 上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしても ボツ/ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③ コメント、4.着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名 などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選 者の発表は6月14日発売号の当コーナー内でするよ。 今号の応募締切は5月21日(消印有効)だ

# 今号の特別プレゼント/ ジョイスティックとパワーメモリ



4 4/12号応募者プレゼント(ジョイスティック&パワー /メモリ&お好みソフト)の当選者は千葉県・杉浦啓司く 選/ メモリさのオのノントリンコニョ県・古山公徽くん、静 号 岡県・森川久美子さん、宮崎県・中川友彦くんの5名だ。







- ●価格未定●ACT
- ●アクションゲーム

あのソニックチームが手掛ける 最新作として、早くも話題沸騰の 新感覚フライトアクション「ナイ ツ」。前回はその開発の出発点の話 や概要を中心にしたが、今回は話

題の "A-LIFEシステム"、そして ナイツの変形能力などを大公開! 見えてきた各ステージの構成も見 逃せないぞ。この夏はナイツとと もに新しい世界へ乗り込もう!









ナイトメアン (NIGHTMAREN)

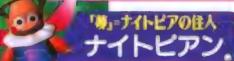
OF THE STREET THE PARTY OF THE

# ViGHTS into dreams...

# 現実世界の人々

「ナイツ」には2つの夢の世界の他。オ ープニングで主人公のエリオットとクラ リスが住む現実世界も登場する。彼らが 住む場所は、ツインシーズと呼ばれる「ど こにでもあるような街」。今年生誕100周 年を迎えるこの街が、彼らの故郷だ。





「ナイツ」のテーマは"夢の世界での冒険"。夢と悪夢……。こ の2つの世界の住人との触れあいによりプレイヤーはモニタ ごしに現実では体験できない貴重な時間を過ごせるはずだ。







誰もが見る夢……そこがナイトピアと 呼ばれる理想の世界だ。この世界は特定 の形を持たず、夢を見る人によってその 形は変化する。住人であるナイトピアン も同様で、様々な姿をとって私たちの夢 に現れる。だが、彼ら自身はプレイヤー の心を映す鏡なので考える意志はない。



人々を夢の世界から追い出し、ナイト ピアを消滅させるために超生命体 ワイズマンが割り出した 悪事の世界…。そこの世界の住入 であるナイトメアンは、ポップホラ 一的な彩り鮮やかな姿で迫り来る。 マッドなディティールにも注目だ

# JFEシステムを搭

### 話題のA-LIFEって?

A-LIFEとはArtificial Life=人工生命の略 のこと。「ナイツ」ではこの人工生命プログラム を導入することで"夢の世界の住人達が独自に 生活・繁殖を行う"という画期的なシステムを 採用している。これにより、住人連はナイツの とった行動だけでなく、様々な要素に影響され つつ独自の行動をとって生態系を成長させるの だ。プレイするごとに違う彼らが見られるぞ。



るナイトピアン連。何度も訪れよう。



クシリーズに次ぐ「ナイツ」への手応え十分。



ナイツのメインデザイナー。今回初の人型キャラと思いきや、実は筋肉キャラも描いたとか。

3月末に開かれた発表会も大盛況に終わり、「ナイツ」への手応えをそ の場で感じ取ったソニックチーム。今号はデザイン担当の星野氏も新 たに交え、「ナイツ」に込められた熱きメッセージを語ってもらった。



タルデザインを担当。大島氏とは誘卵関係

本誌■まずは、この間(3月27日)の 発表会の感触をお聞かせください。 中■思った以上に反応が良く、みな さんパッドを離さず一生懸命遊んで くれたのが嬉しかったですね。画面 を初めて見たユーザーに与えるイン パクトはかなりのものがあるので、 あとは細かい部分を煮詰めてより面 白いゲームにしようと考えてます。 先日実施したフォーカステスト(ユ ーザー対象のテストプレイ)の意見 も、現在反映させている最中です。

# SONIC TEAM PRESENTS NIGHTS into draces 4...

# 変幻自在の超能力! ナイツには弱点はない?

ワイズマンが創り出したナイト メアンは、その知的レベルにおい て低能で野蛮な"サードレベル"、 優れた知能を持ち自ら世界を創造 することができる "セカンドレベ ル"、最高の能力と自らの意志を持 つ "ファーストレベル" の3段階 に分けることができる。夢の世界 でも最高の力を持つナイツは、そ の時々の状況に合わせ、最良の形 態に変形することができるのだ。 だが、自由奔放なナイツも、エリ オットらがもつイデアによって神 殿から脱出できないと、その力は 発揮できない。まずは解放しよう。



24年入上によができるつび回じた。 TABLEST TO STATE OF THE PARTY O







発表会と同日に仮展示されたア ナログパッドだが、このパッドは 「ナイツ」が持つ独特な浮遊感覚を より体験してもらうため、ソフト 開発と同時に研究が進められたも のだ(下のインタビューを参照)。 その形には秘密がありそうだが、 パッドの実物は近日公開予定だぞ!

# -は100近く作りま

本誌■発表会当日にデジタルとアナ ログの両パッドが使えましたが、ア ナログ対応はいつ頃からお考えで? 中

「ナイツ」

開発初期の話になりま すが、この作品の骨組み部分って実 は去年の夏頃にある程度形にはなっ ていたんです。ただ、当時は非常に アタック性が強く、「指が痛くなる (笑)」ようなゲームだったんです。 社内のアクションゲーマーには評判 が良かったんですが、万人向けには ツライだろうと判断しまして。そこ で、従来のパッドではない入力装置 が必要だと感じて研究が始まったわ けです。で、検討した結果、去年の 秋頃になって今のアナログ操作を正 式採用したんです。でも、それまで

はチーム内で「これなんかどう?」 とか言いながら100個近くコントロ ーラーを作りましたね(笑)。それこ そ、手を使わないでコントロールす る方法はないものかと言うことで、 \*エスパー的な遠隔コントローラー" とか(笑)、"足を使ったコントローラ 一"とかいろいろアイデアが出まし て。足で使うコントローラーなんか は、わざわざ巨大なサンプルを作っ たりもしたんですよ(笑)。

本誌■N64の「マリオ64」もアナロ グ操作ですが、それへの意識は?

中■去年の初心会の時にデモを見た んですが、一瞬「あ、飛んでるシー ンがある」と思ったんですが(笑)、 結局方向性は全然違うとわかりまし

たからね。安心はしています。同梱 するかどうかとかは未定ですし、従 来のパッドでもナイツは違和感なく アナログパッドだと思いますよ。



# SONIC TEAM PRESENTS NIGHTS into dr

# 意の舞台は使用するキャラ

「ナイツ」は選んだキャラクターによって、行ける夢の世界が変化をする。男の子と女のことでは見る夢が違う……。 各ステージはそんなコンセブトから生まれているのだ。



クラリス用の3つのステージで今まで公開されたのはアルプスと森のステージ。どちらも 少女が父親をイメージする "山" が舞台だ。





AUGUST STATE OF THE STATE OF TH





「彼は生まれつき人より何でもうまく できてしまうため一生懸命になる感情 を押さえてるんです。 間後の中ではそ のらを取り戻していく人ですね(よ野)」





エリオットは今回雪のステーシのみか公開されているが、この他の面はどんな世界が待っているのだろうか? 興味はつきないね。

冒険心を具現化した少年の世界

# 各面は男女の深層心理 学に基づいています

クラリス サヤかされて育った彼女は自分で困

の中でそれを学ぶキャラですね(撮野)

PROFILE

本誌■ソニックチームというか、大島さんにとっては、普通の人型のキャラって初めてだと思うんですが、このへんの誕生までのお話を……。

大島■「ナイツ」では、ゲームをプレイする人自身が "エリオット" であり "クラリス" なんですね。ゲーム中は彼らがナイツと同化して夢の世界を教う冒険に出るというスタイルをとっていますが、ナイツと問化するのは「ゲーム画面にいるキャラクターではなく、君自身なんだよ」ってことを伝えたかったんです。主人公の年齢が15歳に設定されてい

るのも一番このゲームをプレイして くれるであろう少年少女達が等身大 のモデルなっているからなんですね。 中■みなさん、ソニックチームが新 しいキャラクターゲームを作るといった時点で「動物が主人公になる だろう」と考えた人も多かったよう ですが、いい意味でその予想を裏切 りたかったというのもありますね。 夢の世界の主役であるナイツも人間 型となってますし。

大島■ナイツをはじめキャラクター に関しては、チーム内でも人それぞ れに思い入れがあるんですよ。名前 のイメージってその人の感覚ですか ら、エリオットとクラリスの名前が 決定するまでは数カ月もめましたね。

もうそれこそケンカしながら(笑)。 星野側気をつけたのは、日本人で言 えば「サスケ」っていう名前はあり そうでないですよね。 エリオットや クラリスも、いそうだけどいない、 ちょっとカッコイイ名前なんですよ。 中国このゲームではエリオットとク ラリス、それぞれに夢の世界をいく つか用意していますが、どちらかの キャラクターを使ってもエンディン グは見られるし、2人を交互に使っ てもいい。ステージ構成に関しての 自由度はかなり高くしてあります。 大島■少年と少女で行けるステージ (夢の世界)を分けた理由は、このゲ ームの世界観が実際の深層心理学に 基づいて作られているからなんです。



男の子と女の子の見る夢って、やっぱり同じじゃないですから。

各ステージは、こうした少年少女 が見る夢の視点をふまえたうえでデ ザインされているんです。このへん もみなさんがプレイして感覚的にわ かってもらえるとうれしいですね。

# NTS NiGHTS into dreams...

# 治をのぞいてみよう。

「ナイツ」では"夢"をモチ ーフにした幻想的な世界 を、美しい3DCGであま すところなく表現。今回 は今まで公開されている 3つの世界を紹介しよう。

しんしんと雪が降り積もる、雪と氷に覆 われた白銀のステージ。ジェットコースタ ーを思わせる線路の上を列車が走ったり、 ハイスピードレースが楽しめるポプスレー コースなどなど見どころもいっぱいだ。エ リオットを選んだ時のみ行けるようになる。



うす暗い森の中を舞 台にしたステージ。山 のように大きな木々、 うっそうと繁る葉の間 からこぼれる太陽の光 ……まるで、自分が巨 人の国に迷い込んだよ うな幻想的な舞台が用 意されている。ここも クラリスを選んだ時の み行けるようになる。











- 0 A/16 A 55 6-71 1 1 1 1 1 1 EATENDENE L

e a venice de di

BT(上年(1月1日日)

前号で紹介した、高原と山々に囲まれ た大自然をイメージした夢の世界がここ。 草原の鮮やかな緑や山頂の残雪が印象に 残る、「ナイツ」を代表するステージの一 つだ。森のステージ同様、クラリスを選 んだ時のみ行けるようになるステージだ。







# あ存ただけの夢 ができていきます

本誌■「ナイツ」では夢の世界が、プ レイするたびに変化するとのことで すが、今回採用された人工生命プロ グラム、A-LIFEシステムと絡めて ご説明していただけますか?

中■A-LIFEシステムは、そもそも 夢の世界を再現するにあたって、試 験的に導入してみたものなんです。 今のところ、あからさまに地形が変 わるとかいった規模までは考えてな くて、あくまでもナイトピアに住む ナイトピアン連が、行くたびに違う 行動をしてくれるといった感じなん

です。ですから、ナイツがとる行動 に対し、ナイトピアンは喜んでつい ていったり、恐がって逃げたり、気 長に釣りをしていたりとかいろんな ことをするんです。彼らは仲間と接 触することで新たな仲間を生み出し ているかもしれないし、親であるナ イトピアンの性質を受け継ぎながら、 遠くに旅しているかもしれない。そ の時その場所で彼らが何をしている かは、本当に"ランダム"とかでな く、人工生命ですから僕らにもわか らない。まあ、正直どのレベルまで 人工生命を作り出せるかはまだ手探 り状態なんですが、インターネット や新聞上で発表したところ反響も大

きかったので、完成した晩にはプレ イするたびに「あ、違う!」なんて、 僕らも想像してなかったことがそこ に起きればいいなと思ってます。

この「ナイツ」では、一度主人公 が夢の世界を終えると "ナイトオー パー"といって夢から醒めるという 設定になっている人ですね。ですか ら、当然、次の日にプレイしたら、 その時点でこの世界にいるナイトビ アン達の状態がA-LIFEによって微 妙に変わってきているという感じな

本法・それでは最後に、現状の開発 Wildelate Ocesca

中国はず失為な反響をいただいでき

すので、今後みなさんの感想も交え つつ、いいものに仕上げていきたい と思いますね。ソニックチームで作 っているインターネットのホームペ ージも、いい情報が見れますので、 こちらもよろしく。





# ULTRAMAN BATTLE

ウルトラマンらしさを

開発者に聞く「ウルトラマンバトル(仮)」のコンセプト

編集部 ウルトラマンを知る年代ってかなり上だと思うのですが、この「ウルトラマンバトル」は、どのようなユーザー層を狙っているのですか。
磯貝 子どもの時にウルトラマンを観た人達、それ以来ちょっとウルトラマンにはうるさいという人、そして初めて触れる子供達にも、すべての人達に楽しんでもらえるよう、ウルトラマンらしさを追求したゲームを目指します。そのためにも、これまでのウルトラマンのゲームにはなかったものを作ろうと、ウルトラマンをCGで、また街のジオラマをボリゴンによって呼見してみました。これによって、あたかもブラウン管の中に見た特撮映像さながらの雰囲気が味わえると思います。 編集部 重量感のようなものも感じる……?



すね。さまざまな効果音はテレビシリーズと同じものを使います。 それから画面を揺らしたり、また上燥が上げるなどの演出で、十分感じられるようになると思います。 キャラクターは、なめらかに動かしつつも、あまりきびきび動くと "らしく"ないので(笑)、調整が弾 しいですけど。

編集部 各ウルトラマンには、特別な技の設定って少ないですよね。 これは新たに設定をするのですか。 磯貝 キャラクターごとに細かい さまざまな技を用意します。例えばシッポを使った攻撃とか、分分などですね。他の格闘ゲームと比べても、ひけをとらない技数と動きを入れるつもりです。

編集部 「支援攻撃」という演出

があるそうですが、これはどのようなものですか。 磯貝 ウルトラマンなら科特隊、エースなら "TAC" といったように選択したキャラクターに 合わせた支援かプレイヤーの要請で登場します。 揺獣を選んだ場合もちゃんとあるんですよ。

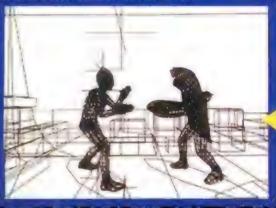
編集部 「シンクロポイントによる \*ウルトラマン度\* の採点」というシステムも入るそうですね。

機貝 ウルトラマンらしく闘えたかのポイントです。例えば、いかに街を破壊されずに闘うか? テレビの名シーンと同じように闘うか? でポイントが上がる予定です。模範CGデモを入れ……と、詳しくは、いずれということで。まあ、いくら勝負に勝っても街が全滅じゃ、「ウルトラマン何しに来たの?」ってなっちゃいますからね(災)。



# 国民的POINT® アツいバトルで破壊されるポリゴンステーシ

キャラクターはCGレンダリングだが、戦いのステージは近景をボリゴン、そして中一遠景をBG(バックグラウンド) 機能で表示している。このボリゴンによって作られた街は左右約4画面分で、もちろん奥行きもある(任意の移動は不可)。ビルや民家などの建造物が、くんずほくれつの格闘によって実際の番組さなからにはかなく壊される。



位置に移ることもあるで、向後のな場がボリゴンで再現される場がボリゴンで再現される場がボリゴンで再現され





は、「もするぞ、かけない。ガスタンクなどの表名を追っているが、ガスタンクなどの表名を追っているが、

これがステージのイメージイラスト。 手前のキャラクターかスプライトで、そしてその足下にある建造物がポリゴンで表示される。 戦闘によって耐れ込めば、当然ビルはペチャンコに。

# 国民的POINT③ 国民的マシン 「セガサターン」の ユーザーが制作に 参加できる!?

実は、このタイトルの開発は、「キャラクターを動かすテストか終了したあたりで、進捗はまだ20%程度でしょうか」(磯貝氏)と、まだ始まったばかり。だが、それはユーザーの意見を反映させるチャンスが残っているということだ。そこでサタマガでは、今回のバトルに登場するキャラクターを本誌の読者に選んでもらうことにしたぞ。

評職は 次のページを見よ

# SEGASATURN MAGAZINE SPECIAL PROJECT

右に紹介しているウルトラマン10体、 怪獣20体の中から、ゲームに登場するウ ルトラマン5体と怪獣10体(合計15体) を本誌読者の投票によって決定します。 応募者にはパンダイから以下のプレゼン トあり! ハガキに好きなウルトラマン と怪獣の名前を1体ずつ明記して以下の 宛先まで (5月23日消印有効)。

# ウルトラマンバトルのエンティングに キミの名前が入る





東京都台東区駒形2-5-5 小宮ビル スタジオスタット 「サターン版 ウルトラマンバトル 登場キャラ募集」係





















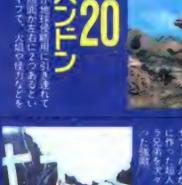






# プ**20**





# 支18



를13























エネミー・ゼロ



福報!!!

完成度—50%

# 国内市場だけでは成り立たない作品

このいれ、人が二一さんからい 後後

♪ったなって。サダーンのユー\* D反異は、"あ、これで遊へるんだ" >> PS買わなくで済みます"とか

、こっちは、早く開発の いてます(美) ホントに実施達まったことを いですよ。前々から仕組んでいた改かしゃな てね。プレイステーション(以下等)のよ サーさんから直接は意見聞けないですけど、 る者には厳しいワケで、でもそれに関して

が、「いって、使らのやこ人は日本だけ とうに使うないない。 からない。 みなで美さのサーム等っていれ さらない。 まなできるのサーム等っていれ さらない。 ここできるまままなーム・を分かり をはないない。 ここできるままない。

いけますよ。もし売れなかったらどうしよう とか内心ひやひやしてたんですけど、今はそ こをあてにしてる。(笑)。ヨーロッパでも出ま したしね、PC版が。55トルとお手頃な値段で す(笑)。アキハあたりに行くともう買えるん でしょうね、ネット見ると持ってますって人 かいる 僕だって持ってないのにね(笑) …… まあ、日本じゃどう頑張ったって「位は取れ ないですからね、サターンで「D」、出したと き、20万本点にエート位た!って思ったら PSの「トラムーホーンZ」のおかけて2位た 、佐(美)ドアメリカでは、週間売上で1位と メンフトなのにね「クロノ」が売れたって 疑いででも並一項す。たってり位ですから 5位以内によるいようだになくてね、一位 になるのは、マール そか「ソニック」(ら い、そうシスは、このキンクスフィールト 2」も1月を1 くましたよ 向こうの人た ちは名前と、「こともない」「Dの食卓」と か、「キャン」とでも、レルケームなら買うん です 日本で「キングス」が小位とかたった ら超不気味たよね、アメリカ何さのケームた たとかじゃなくて、あちらにはノフトを見 ようとするいかあるんです。スーサーにもマ ナコジュー FF」でPSユーサーか増えて も、食事のより出えて困るくらいかな コのはうかいいのにも **美 电电路 医斯林姆氏的不足的现在分词** 

**化独立的数据通信证。由于证明的**。1944

# 「EU」のインタラクティブムービー・パート



キミはインタラクティブムービーと、リアルタ イムボリゴンの区別かつくだろうか?そりゃ、 画質がちらちらしてるほうがムービーだけどさ。 決定的な差は、その絵があらかじめ描かれて いるものなのか、ハード上で演算されたものな

のか、ということだ。リアルタイムポリゴンの 物体は、構図が自由になる……とでも覚えてお こう。さて、艦内の廊下がリアルタイムポリゴ ンであるのに対し、部屋は「口の食卓」のよう なインタラクティブムービーとなる。上の6点

の写真を見てほしい。初期の状態で右側に見え ていたドアは、ローラが右斜めを見れば、正面 に見えるようになる。視線の移動に合わせて、 背景のCGが再生されるわけだ。ここでの行動 結果は、リアルタイム部分にも影響を与える。

# 別にPSじゃなくてもよかったんです

んです。ローラルがはセリフかないけど、息 を含む音とか思想に必要な。。C. 場合1人で 計製。これは「Dの食味」でも作っています。 効果者のひとつになっておからないかもしれ ない代表。有名無名無視して、150人の中から 温がてますよ、機が知って各声便ってこのか 一ムには他にようはない。機会へあるとかに つねえ(美)。 このゲームでブレイクオラ 集名の声優が出るから とうも いい流 技術器ので、いいと書きる人がある。ム界にい るかなど、動が内内を含むから、そんなんで しま プレイグレでお理由は、……ローラまん のパーラのがごグトルスピジネスですが「 いろいろ反応があるんで、道にひいてるんで ナン、ウチはゲーム作名スターフはかけです から、元の入れようもない。「みまっとうっ てるとであったら、ロルイルのなり、サケ株 の原稿も書かれくられ、とっと、今度ヴァー テキカラテーカ見せますね(笑)。

PSの規則はサダニンに移ったこととは個

傷かいたです。何回も裏切られた。それだけ でする。建て前上は全ま一カー平等なわけて しょうで、だから、規制にも我慢を 形态。例以本数55和定場合。并分一之上U10 **地近く多いかですよ。10万本売れた時には** 5000万円達います。10」であれたりやっ で、初回で、万、千木。初日で売り切れ(美)。 · 治、心、中で、40万本。[16日] 作为它学分以 主命らせた状とか、日からとスタウェデに保 流通書由にきせたりとかね。そういう環境で ものを作る。そのは精神的に不可能でする。 別えら木の横を作ってします。自分で30個形 れると思ったら、35個作って店に置けるの と、上の方がと、これはど回しか売れません から、2個だけ作りましょうと決められてし ようのを比べたら、とう考えたって前者のほ まかいでしょ(美) その代わり、リニーで やると作るのは簡単。メストの力が外いとと でし、漫画機の数は売れるんです。と

BEER FOR STEPSED AND THEM

僕はサターンユーザーが大好き。 ······3DOが一番だけどね。

たんです。ハニドの他能強ってあんまりない。 着し悪してする。PSはポリゴンが作りやすい 化わりにロードが運じ、ムービーは綺麗だけ と容量を食う。一長一短なんであんまり気に は世でないです。SONYのマータのもとす 仕事がしたかった。ソニニのユーサーにもの を売ってみたがった。あと広告の佐伯さんと 仕事がしたがった(笑)。サチニンで出せば死 れるってのはわかりきってたし、使もかっこ クラーサーが終さなんで、 DOのユー サニガニ 事だけどね、僕も次世代機のケーニ の中ではサターンのゲームを一番多く持って る。そこでやるのが確実だったけど。もっと 在天堂的意味一か。「上で開食してみたかった」 マーサーにどう。 う**反応が出るかなってこ**と と、252年代一位女性が多いことも理由です ね。機能でいったら、初めからPSではやらな いです。「快機」と、「スーデー、「セガラリー」 と「リッシ」を比べたらわかるでしょう。「ハ ンツァー、のアイン(1)とツヴァイ(1) を比べればわかると思うけど、進化してもじ **心がいですが、確実に、当作ってる「ナポツ」** と、64の「マリナ」を比べてもらえば、サタ ニンの能力はわかると思う。PSはハニドの他 能はすべてクロース。僕らが使っての駄目で、 大ムコネんは使える技術があったりする。 サニススニツと対象レジャーが変んでザター



2000年2001年1月1日日 (1990年1月1日日) 力が行えという。一、デートスが存出する。 **作行为。(维尔里位特拉克加州维尔**克拉) 多。1950年 - 建建筑的作品。 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 - 1668 -の間に、高い間に、中から、たったと意識な A. SALESCHIER SCHOOL SCHOOL COLLEGE 上足迹形态直接 法协会主义保险政治证 法 报报 

中国的中央、新华级中国医学、北非一次运行 10 2016年一人といる日本の世紀の

一、他の文件を一つ、とか見てもち見ばわか Edition Shipping the second (1)在15大計划60多數狀態外的(40)。——3數是 4分 をしょの言といこと作業は強度してない 作为,不是被使用各种特别的第三人称单数 hーに一はちょっと保護(Chi)をすね。あた まりずのライムボリニン語の雰囲気が多した **沙変が**が進ま、サターンの標準が機能を使わ 相對描述。今後以在於他的工程的。一個大學 THE PROPERTY AND A STREET OF PROPERTY **リーネんたさと、僕がPSから離れた理由を値 海**北下で乳たのかか。

**而快速度分别的。一点面侧线的大约**。

今年の年末には、マターション・ションリケー 二(使)とか出たとかのトなんです。 でもから 《とも生涯は、社長の中国されて行動社長の 人気変大をおいました。何はかかりとも豪華 the result of militaria 動した。特殊でありません。金融のおいた。 这次的WARRESEA 大连线的以下的 A STATE OF WARREN - CONTROL TO でものと人に対し、日本には他の信仰にんと、 一個包含色女性的外面下在一样的一定一个的外 根、サビニ体の影響がありませんです。 全然ない。自由、開発値由は中央ではいいからに ATT THE ESTATE OF SOUTH

等化。"你是一切,在他们要不同一个 **万国之州进行的**《区时年度》第二世分析例此 だいする何などは強い、細胞の一つを取ります。 [2] 对此,不论的一次与隐瞒在李锋在一人,让 **测加工活用内部**大节、数字())和字位可以 1000年,計劃放映的公長、由備在一下の分離 國際高級。新聞日本成長、前衛軍 SERVICE THE SERVICE TO SERVICE THE SERVICE **心要素なた正、生物質は**も多ってはある。 社 元·以下。李行之一,并是一二·为此的 職者がお食りのあるかとありせいだい。 種性 CAMBRIDGE WASHINGTON BY HERE IN THE こしずこく事業にもりますからか、ギームの 道作。2015年1月100道作品为1月18日。12日 第一十二次上海的林区,新月直至8<del>6000</del>0000 165-CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE ルボンションの関係のでも、こうにはあるから **太原祖先派行、张。广川河川洋河北。全和**1111 ディティディ 保証される シのずっ デルナデル **美国**的影响。 第二次第三次三次编辑 据企业证券(A) 在一个一个数据的A(A) A(A) 体。美统行的新世位二年二年中间农民 **为我也是自己的第三人称单数的国际是国际** worker than the same **分店**等。這個玩人,你是一個**的**世界的目標。 国体が一点性も新しい。で、いかしまない。 で美術・連合複雑女にも関係して行られたが 三公正的引送外

# エネミー・ゼロ講座

## )デジクルな恵しみ

これは、概念より現象で説明したほうか わかりやすい。一つ君は大阪に出張してい る。ホテルの部屋でなにけなくテレビを見 ていると、君が住むマンションが順に一 る。マンションは燃えており、他の家族は ベランダに取り残され、助けを求めていた。 ……君の名前を叫びなから……という感じ。

## 敢は自信見えない

ローラの乗る宇宙船に使入した主要体の外 殻は、人間の可視広域の光を反射しない。 したかって、人間の目ではその生命体を見 ることができないのだ。通常の火器では船 準することかできないため、 によりおおまかな位置をつかみ、エネルギ 一を抵抗させる終この難しよう。

## ) VPS

"VPS" EILVEXX-POSITIONING -SYSTEMの略である。生命の所在を音 て知らせてくれる機械のことだ。自 一次中心とした。一定半径の円の中にいる 体を採知する機械。生命体との距離を 音の陽隔で、方向を音色で知らせる。音が ■り始めたら注意/ である。

## ネットワークで情報を

**グログロ中には、他内ネットワークとも言** えるものか存在する。例えば、この機能を 使い他内のカメラをコントロールしたり、 ドアの開閉で敵を追い込んだり、他の乗組 真と信仰を行うことができる。 意度にGUIL (グラフィック・ユーザー・インターフェイ ス)化せれている。

さて、今回の記事で「EO」の姿が、すこしでも見え始めた だろうか? 木上では次号から3号:参兵、「EO」のレステム まわりを紹介する 次回は音を頼りに戦うリアルタイムボ リゴンハートを紹介 見えない動の脅威はそこに

C WARP

# TENTON SPECIAL REPORT

# CAPCOM! TRYNEXT in SATURN!

PARTI

ZERO2など、前回紹介したカ プコンのサターン最新ゲーム情報 をさらに詳しく紹介する。特別イ ンタビューもあり!

- ●カブコン
- ●今冬発売予定
- **●価格未定**
- ●対戦格闘





前回軽く紹介したZERO2。今回さらに詳しい内容を紹介していこう。新キャラの特徴や必殺技、新システムもバッチリ載っているのでこれからZERO2を始めようと思っている人も参考にして欲しい。ただ今回取り上げているのは全てアーケード版なのでサターン版と多少違いがでるかもしれない。オリジナル要素など、そのあたりも情報が入り次第伝えていくので、お楽しみに。

# ゲーセンで大盛り上がりのゼロ2。前作からの変更点は?

# ZEROとの 違いは!?

まず一目でわかるのは新キャラが増えたことだろう。1ではパターンの少なかった背景も大幅に増え、1キャラごとに固有の背景ができた。1P、2Pの2色しかなかったキャラクターの色も、4色+オートガード色で5色にまで増えたのは嬉しい。最大のチェックポイントであるオリジナルコンボは使い方や組み合わせによって、様々な自分だけのスーパ

ーコンボが作り出せる、格闘ゲームプレイヤーにとって夢のようなシステムだ。 練習あるのみ!

ハンチがキック3つ同 時等して3色目、4色 目が遅べる。新キャラ ももちろ人同じ 新型 収技をとう使いこなし でいくかが問題だ



# ZEROカウンターが変わった/

ZEROカウンタ 一の変更も大きい だろう。今までキャラによってパン チかキックどちら かしかなかったも のが全キャラ共通



進上技に対しては、キックの ZEROカウンターが有効となる

でパンチキック両方付いたのだ。地上、対空にと、使い分けが必要。

# ZEROコンボがなくなった!?

通常技から通常技につなげる(弱P→中P→ 強Pなど)いわゆるZEROコンボといわれるも のが一部キャラを除きなくなった。これによ り戦法を変えなければならないキャラもでて くるだろう。中K→波動拳等は健在。



# 新キャラ扱いで 最初から使える人々





CPUの激強さや、 対戦時の強さが目立 っていた優鬼も使え るようになっている が、前作ほどの激強 さは感じないかも。 しかし調整されたと は言え、使い方によ ってはやはり脅威に

出現コマントか発見 された当時はかなり 話題になったダンも もちろん使える。た た、最弱キャラを目 たて作ったという スタッフとは言えない。



C CAPCOM CO.,LTD. ◆画面写真はアーケード版のものです

# CAPCOM TRY NEXT '96 In SATURN PARTII

# おなじみ(?)&NEWフェイスの新キャラー斉公開!

# ロレント

持つロレントはファイナル ファイトから4人目の参加 キャラだ。特殊な技が多い か練習次第でかなり強くな るキャラだと思われる。パ トリオットサークルの気絶 値がかなり高いのはポイン トが高いところだ。

### 砂穀枝

7 - 3 %	, . ·+P
スティンカー	·+K+K
メエテルタ	PPP着地時P
1761	+P+P
*42869 12441	+K(+PorK)



スト2からおなじみのサンギエ フも新キャラとして登場。スー パーコンボが増え戦法も変更。 従来どうりでもかなりいける。

### 副體核

プリアット	P×3(K×3)
スクリューバイ	レバー1回版+P
12629 165 EL	レバー1回転+K
ハニシング	+P

スト』から乱入のダルシムは かなり変わった印象を受ける だろう。操作感が微妙に違う。

### 必責権

皮動拳	→+P		
咲桜拳	+P		
春風脚	+K		



こちらはストーからの登場となったゲン だが、明らかに他キャラと違う特徴を持っている。使う流派にもよるが、ZEROコンボがあるのだ。試してみる価値大。

## 多遺传

まっさらの新キャラさくらだ が、必殺技の形態がリュウケ ンに似過っている。しかし彼 らと同じ感覚で使うことは選 けた方がよい。通常技が強い。

ヨガファイア	↓+P
ヨガフレイム	→+P
ヨガブラスト	+K
ヨガテレポート	+ppp (KKK)

白連勾	P連打
歌遊	+K

### 必證技(思達)

	蛇穿	ーため→+K
1	徨牙	, ため * +K

### ZERO『サターン移植への希望POINT れだけはゆずれない!

# POINT1 オリジナルコンボは?

新キャラの特徴は?

新キャラ全員に言えることだがクセのある 技を持つキャラが多い。ゲン、ロレントなど

は全く新しいタイプのキャラと言える。特に ゲンはPPP同時押しで暗殺拳・喪流、KKK同 時押しで暗殺拳・忌流に切り替えられる。

ZERO2の目玉とも言えるオリジナルコン ボの扱いはどうなる? アーケードと全く同 じクォリティで出すことができるのかが非常 に気になる。あるいはサターン版オリジナル 要素が盛り込まれるのだろうか……。



# POINT2 キャラはけずら ないでほしい



メーカー・ロートした。 運動が起きるのでは!?

総勢18人もいるプレイヤーキャラを全て 入れるのは容量の関係上かなりの苦労がある と思われるが、やはり1人も削られないで欲 しいと願ってしまうのがファン心理だろう。 隠れキャラなどはいるのだろうか?

# POINT3 トレーニング モードはあるのか!?

サターン版ZEROで好評だったトレーニン グモードはぜひ入れて欲しいものの1つだろ う。ゲームセンターではできなかったキャン

セル技や、スーパー コンボの練習にはも ってこいのモードだ タイム無限、体力は 減らずCPUが勝手 に連続技の途中でガ ードしてくれる。



# CAPCOMよりコメント

サタマガ読者の皆様、『ストZERO?」ですが、ゲーセンでバリ バリ遊んでいただいてますでしょうか? サターンへの移植は、 96年冬発売に向け、順調に進んでおりますので御安心ください。

前作ストZERO同様、とにかくアーケー ト版に忠実な移植を目指します。それと、 みなさんが気になるサターン版オリジナル 要素ですが、こちらは検討中です。今のと ころ何らかのものはある予定です。こちら にもどうぞご期待ください。

(カプコン 福本雅之)



# ライターREIよりコメント

どうも、今回記事を書かせてもらったREIです。ZERO 2 はアー ケード発売少し前からかじっていますがかなり良いです。前作で もかなり遊びましたがとはさらに遊びがいがあります。メイ

ンで使っているのは前作から引き続きロー ズおねーさまです。たしかに比べるとパワ



ーダウンした感じ もありますがやは り使っていて一番 楽しいキャラです ね。新技も良い/



# CAPCOM TRY NEXT '96 In SATURN PARTIL



●カプコン●発売日未定●価格未定●対戦格闘

# 、ボッツの世界はまだまだ

ボッツの移植決定でファンの管理からの びの声が届く中、「ボッジ、何多れ?」な そんなボッツ初心者のために利きからおき らいだ。ボッツはVA·・・・・、安は日ボット同 士の対戦ゲーム。攻撃ボタジもバンチなど ではなくアタックボタン、プ-

VAとの同語の利用も楽しみめてった

VAってはんですか

中ので登録したの中国もカラマンの例末クロール・クリョン フリフ 一トます。形は基本的に同じたか大のででは代目機は全くこうようと、元々は最大に発生したは、自己に任うが、空間作業用大型工作権にこれの発展がある。これでことで人の、当化した。またVAの可能が定義用がは、「あのは「ハリアブ)、グタル」と呼ばれる形状には合金。VAは「のハリアブルメタルを使用した「人間模動兵器」のことをいったしば、東洋はかりではよかわかった人は少ないと思うが、複雑な度をかある。元十二日に「ボットだという雰囲気だけで もわかって欲しい。





### 聞とは違うウェボン・ブーストでVAハ しか熱くなる!

# 語信力に改量の連続

アタックボタンを同時押 しで画面下のパワーケージを溜めると、サイバー EXとギガクラッシュの2つの特殊技を使うことが できる。機体が光っている間は攻撃力も上がるぞ。 サイバーEXは各VAで異なる超必殺技だ。コマン ドは共通で、・・・・・ナアタックボタン同時押 し。ゲージの3分の1を減らせる。ギガクラッシ ュは機体の周りにエネルギーフィールドを発生さ せる技。ダメージは少ないがコマンドはアタック ボタン同時押しと簡単。



超ト派手なソードマンのサイバーEX「クレセントト ド」、個後を基々しく決めるならこの技だ

# ブーストで攻撃補助はOK

VAのダッシュや飛行に使用す るのがブーストボタンだ。これを使うことによっ て、空中からの攻撃や相手の攻撃から回避すること ができるぞ。また自分側が転倒した瞬間にブー



ストボタンを押す ことでダウン回避 かできる。他にも 追い打ち攻撃を進 けたり、移動して 反撃することもで きるのだ。

# どんな場所でも攻撃可能だ

レーザーやミサイルなど、 各VAは搭載されたウェポンを使うことができる。 ウェポンポタン1つ押すだけで地上だけでなく空中 などからもウェボンを駆てるぞ。

カライア のピットなど、 VAによって はコマンド入 力で攻撃形態 を変化させる ことも可能だ。



# 倒れた相手にも働けは無用

倒れた相手には追い打ち攻 撃が可能だ。特定の必殺技で、遠距離からも攻撃で きるぞ。またVAによっては投げ技を入れることも できる。もっとも強力な攻撃は「メガクラッシ ュ」。相手にガードされることもないのでメガクラ



なら追い打ち 攻撃で使おう。 相手が受け身 を取った場合 の反撃に注意

い点では? BGMの評 価も高いので、BGMモ



# CAPCOM TRY NEXT '96 in SATURN PARTII

# 

# マーブル スーパーヒーローズ

●カプコン●発売日未定

●価格未定●対戦格闘

サターン版「X-MEN」が発売されてから5カ月。同様のシステムを使用した「マーブル・スーパーヒーローズ (以後MSH)」にも当然期待したい。今回は基本使用キャラの特性と攻撃システムについて1Mアーケード版を使い紹介するぞ。

# アメリカのヒーローたちが華々しく闘う!



この果も様々なので使い方も、える心里である。 ヤラの飛び道具にもクセがする。相手に一切が、マラの飛び道具にもクセがする。相手に一切に関ゲームと違う部分の一つに飛び道具の性

MSHは異色なキャラが多い分、基本技を使いこなすことが重要だ。同社の「V.ハンター」と同じ部分が多いので、覚えやすいハズ。しっかりマスターしよう。まずは「空中ガード」今回はスーパージャンプを使った空中戦か多く、スペシャル技も空中は狙われやすいので使用度が高い。「前・後ダッシュ」は細手に攻め込むうえでかなり重要。「前転起き上がり」や「受け身」など他のゲームと同じく反撃をするときに重宝する。これらの基本を完璧に身につけることが上級者への正道だ。

# 空中ガード

今回はエリアルレイフ などを使った空中戦か 多い。また空中から攻撃をするときは終ひ むまで常にガードを置 めておこう。





## 前・後方ダッシュ

的方ダッシュからのチェーンコンボなど改め込むうえでも重要、後方ダッシュも 関合いの調整など使いどころは多いそ



# SPIDERMAN スパイターマン

強力な飛び選具と対空技を 持ち、連続技のバリエーションも豊富。機敢な動きで 超毛を顕素しよう。



PSYLOCKE
サイロック
MSHの紅一点。攻撃力のなさはスピードでカバーしょう。必殺技も多く、遺憾打











MARVEL SUPER HERGES TM&C 1995 MARVEL CHARACTERS, N.C. ALL RIGHTS RESERVED.

⇒ あ南写真はアーケード版のものです

# CAPCOM TRY NEXT '96 In SATURN PARTII

# インフィニティゲージ



ので、どちらに使 うか悩むところだ

# AX I HUM SP I DE



相手の攻撃を ガードしてか

# エリアルレイブ

各キャラにはそれぞれ相手を浮かせる通常技がある。

レバー集早く1.or キックボタン 3 つ同時















# HULK











# ジェムアビリティシステム

ジェム。様々な効果が あり、攻撃を助けてく れる。また各キャラに ジェムの効果とは違う 特殊効果が得られるシ ェムがあるぞ。 拾った り奪ったり、ジェムの 入手方法はいろいろだ



ン3つ同時押し





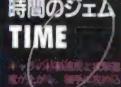


精神のジェム















「マーブル・スーパーヒーロー ズ」の移植も発表させていただ きました。発売時期はまだ未定 ですが、このゲームのウリであ る派手でダイナミックなアクシ ョンをサターンで忠実に再現す べく開発を進めております。



# CAPCOM TRY NEXT '96 In SATURN PARTII



# SPECIAL NTERVIEW

株式会社カプコン CS販売事業部 マーケッターグループ

# 桑元秀悟際

に聞く!

# どうなる?新生力プコン

前号ではカブコンの新たなる意気込みを紹介したが、今回は主に広報やマーケット関係の責任者である発元氏にもう少し具体的な話を伺った。

近藤 裕



本誌■先日の発表会もありましたが、改めて今後の方針をお聞きしたいのですが。 桑元■セガ、ソニー、任天堂、松下と、マルチブラットホームで、ハードメーカーの戦略とイコールな開発をやっていきます。アーケードゲーム(以下AG)の移植は、ハードにあったものから順次に。サターンタイトルに関して、例えば「X-MEN」の購入者の平均年齢も同じくらい、ゲーセンで楽しめる人とほぼイコールと考えて良いでしょう。そういう点も考え、AGを作ったチームがコンシューマも作る形になります。

AGといえば、スト量は、スト量以来ずっと支持を受け今度は/と思いきやZERO。支持があるだけに、バージョンアップが正直怖いところがありまして、発表までこんなにかかってしまったんです。本誌圏昨年はカプコンさんがサターンに参入した年ですが、いかがでしたか?桑元圏カプコンの本流、アーケードでヒットした2D格闘の移植作品でデビューすべきでしたね。「ストーリートファイタ



10年以上カプコンのゲームに関わってきた桑元氏。これからは後輩に期待したいとか。

ーリアルバトル オン フィルム」「学校のコワイうわさ、花子さんがきた!」はCDという媒体だからこそできたものではありますが、本流ではないですから。本流である「X-MEN」がやっと出せたのが年末。ただ、今になってみるとその時期が良かったかもしれないとも思いますれやはり時期というのは大切です。

本誌■SS版「ヴァンパイアハンター」や「X-MEN」は本誌でも評価が高いのですが、今後の移植作品はアーケードの開発チームが行うということで、さらにクオリティの高いものになりそうですね。

桑元国える。AGがヒットして、その移植作をいつ出すから的確にしたいですね。 年末に出したZEROも、PSの12月22日はいい時期だと思います。販売面でも AMとCSがお互いが相乗効果を生むようなタイミングをやりたいですね。今の 所ないですが、SS、PS同時も相乗効果と て良いんじゃないかと。

本誌■家庭用機に移植しやすいアーケード基板の開発についてはどうでしょうか。 桑元■そうですね、開発にお金を掛けて きましたから。それが実れば……。

本誌■サターン本体2万円など、セガさんは低年齢への普及を掲げていますが。

桑元■サターンにマリオはないですから。 残るはロックマンということで。

本誌■先ほどのPSのみのタイトル、例えば「バイオハザード」をサターンユーザーも遊びたいと思うんですが。

桑元鵬「パイオハザード」は、SFCの「ブレスオブファイア」以来のオリジナル大作なんです。構想、開発で何年もかかっ

ている。で、サターンの移植にもまた長い期間がいるんですよ。それで移植できた時に、受け入れられるか……。

本誌 SSのみのタイトル「サイバーボッツ」について聞かせてください。

桑元■「女イパーボッツ」はアーケードで 大ヒットしたかというとそうじゃないと いう声もあります。でもアンケート等見 ると熱烈なファンがいる、そんなファン の期待に応えたいですね。

本誌日本誌でも人気が高いんですよ。

東元■ウチにも普段何も発言しないくせに、ボッツとなるとやかましくなる奴いて。彼を担当に決めました(笑),何かプレミアム性を伸けてみたいと考えています。まだ何も決まってませんけどね。

本誌書コーナーを設けてから、うちの移 植希望のランキングが上がったんですよ。 桑元書じゃあ、期待に応えますが、で、 サタマガきん、サイバーボッツ1万枚お 買いあり?(一同笑)

本誌層発表会では格闘やアクション意外 の、例えば「スーパーパンコレクション」 や「アーサーとアスタトロの超麗界村」 とったジャンルも発表されましたが、こ れらについては?

桑元■ハマりますよ、これは。何度も言いますが、決して大ヒットするものではなくてもこういうゲームは出さなければ。本誌■この手のゲームの面白さは、なかなか文章では伝わらないのが残念ですね。桑元■やれば必ずハマるんですけどね~。本誌■これから発表するタイトルは?

桑元■隠しているのではなく、まだ発表 できる段階ではないだけです。まだ、あ るかも知れません。今年は結構シンプルなタイトルが多いですよ。AGから出発してる会社ですから、基本をまもっていきたい。ひょっとしたらインタラクティヴ系を、という案は上がってますが。

本誌■サターンはRPGが少ないですが、 カプコンさんはどうなんでしょうか。

桑元■そうなんですね。バイオハザード もプレス3も悲しいかな、PSですね。や はりサターンはどうしてもAG移植が優 先されてしまうんですよ。でもそのうち、 きっと……

本誌■名作を集めたものなどは?

条元■まだアイデアレベルですね。話がないことはないんですが。何かリクエストがあれば、どんどんお寄せください。本誌■恒例の国技館イベントなどは?

桑元■6月にZERO2で久々にチャンピオンシップをやりますよ。でも、国技館のイベントはありません。ショー関係は、時期が近くなれば、何らかの目玉作品を発表しますので。

本誌■最後に一言お願いします。

桑元量サターンユーザーの方々には「X-MEN」やハンターに勝るとも劣らないゲームをご提供したいと思います。AGの移植が中心になりますが、スーパーパンや麻雀、魔界村のパズルゲームといったパリエーション的な部分でもやっていきたいと思います。

ただし、サターンでは、ゲームセンターで評価をいただいたゲームは忠実にサターンで再現していくということを大前提にやっていきたいと思っています。新生力プコンにどうぞご期待ください。

# CAPCOM TRY NEXT '96 in SATURN PARTI

# ロックマンX3



今回は8ステージのポスキャラ を攻略。ロックマンシリーズのポ スキャラは必ず有効な特殊武器が あるのだ。クリアできない人はこ れをポス攻略の参考にしてね。

まず初めにどのポスに挑むかが 重要。最初の一体はバスターで倒 さなければならないぞ。オススメ はスクリューマサイダー。その後 ●カプコン●発売中●5,800円●アクション

'88年に登場した初代ロックマンから数えて10作目にあたるX3。 アクションなど進化している部分はあるけれど、ボスキャラの特殊能力を吸収するロックマンならではのシステムに変化はないぞ。 Xシリーズはパワーアップアイテムを探すRPG的要素も入ってファミコン時代にプレイした人も新鮮な気持ちで遊べるハズだ。



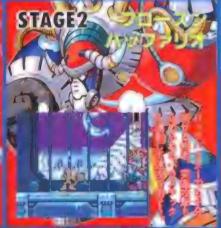
は特殊武器の有効な相手を順に個していく。ポス攻略の前にステージ2でフットパーツを取っておくと攻略がより楽になるぞ。サブタンクも忘れずに取っておこう。



フットバーツで空中ダッシュも可能になる。 壁からダッシュジャンプしたときの失敗も避けられる空中ダッシュは重宝するぞ。



STAGE5















ステージボスを 2 体倒すと出現するナイトメアイトメアルス。普通に倒すと逃げてしまい、ドップラースマン・の1 面でゴッドカルマしている。しかしこの 2 体に 右下の特殊武器でわりにである。 2 体の代わりにファスが登場してくるのだ。



ではないぞ、触の攻撃は ではないぞ、触の攻撃は ではないぞ、触の攻撃は がラステックボムが比較

ファルシュリーラグ フロストリールトで 回すと マングレーラミ トルネートファングで



© CAPCOM CO., LTD. ※画面写真は開発中のものです。

# CAPCOM TRY NEXT '95 in SATURN PARTII



# じっせん • まーじゃん

●カプコン ● 6 月28日発売予定

●TBC (麻雀)

●4.800円 ●全年齡推奨

カプコンの新作麻雀ゲーム。しかし、ただの麻雀ゲームじゃない。 ウマくなるための麻雀ゲームだ! タイトルを見ればわかるとお り、ファミコン版も好評だった井出洋介名人が教えてくれるのだ。 ところで、専用麻雀コントローラは付いてないのかな?

# 出洋介SSにあらわる



井出名人は、東大出身のプロ雀 士。現在、「日本麻雀最高位戦」の 代表をつとめる彼は、94年度の最 高位・名人の二冠王に輝いた、麻 雀界の若き実力者だ。

「新・実戦麻雀」は井出名人の完 全監修だ。コンピュータの思考ル ーチンをはじめ、同梱のオリジナ ル麻雀解説書「上達への手引き書」 の監修もしているぞ。

対戦相手は16人。その一人一人 が個性的に打ってくる。もちろん イカサマ技は一切なし。それを生 かした、麻雀研究用の手牌オープ ンモードもあるぞ。

彼らとは、フリー対戦・タイト ル戦・シナリオモードで戦うこと になる。戦いのデータは残るので、 自分の雀力UPが一目瞭然だ!























タイトル戦全制覇だけでもかな り苦労するけど、さらにシミュレ ーション的なモードがついている。

10年という制限時間の中で名 声をあげ、人脈を広げて井出名人 に挑戦するのが目的だ。

このモードでは、イベントの発 生で全画面CGを見ることができ る。単調だとは言わせないぞ。



さあ、ここが雀荘「放浪期」の前、これからの 10年間が胸負だ! 一体何か起きるのやら



未来からの脅威 雀ロイド来轉! こんな変 なヤツとも対局しないといけないのかっ



TE-1 THE IT A TARRET LESS

このゲームは、キャラの喜怒哀 楽がその表情や動作にあらわれる。 まるで本当の人間を相手にしてい るようだ。

見ているだけでも楽しいが、楽 しんでばかりではダメ。その表情 から相手の手牌を読み取るのだ! 心理戦も麻雀には不可欠だぞ。







# 浮遊城を臨むリグリア軍

# ラングリッサーの美麗な世界はハンパじゃない!!

残念ながら発売がちょっぴり延期してしまったが、ビッグな特典がつくことが決定/ 3Dフォノグラムの美しいジャケットとうるし原先生イラスト集。これには声優さんからのメッセージも書かれている。ゲームそのものももちろん、ファンなら見逃せない特典だね。



主てム・:ハルトは、正統士に任命される・・・・
経済機能を下の管理で新りを捧げていた。そこ
によっした。100mmのでは、200mmのである。 (Maging)

# 戦闘開始前に指令コマンドを実行

# 部隊の配置・行動



今回新たに追加された、指令コマンド面だ。敵ユニットに遭遇すると切り替わる。大きく分けて配置と行動が選べる。攻撃や護衛は任意の部隊を選んで実行可能だ。

# 視点の選択



こちらは指令視点面だ。手動を選択すると、青い枠内のように、パッドで任意に視点を選択できる。

この画面はカメラを一番引いた 状態で、敵配置も一目瞭然だ。

# 描き込まれた戦闘シーンを見よ!!

前回に紹介した3D戦闘シーン がさらに進化// 背景の空の表 現や、浮遊城の床の表現を見比 べてほしい。これが「パノラマ・ タクティクス」だ。

写真ではわかりづらいが、弓 矢や攻撃などの応酬も、3Dの 戦闘フィールド上で展開する。



特士に任命される。 が必要によって、ディハルト2 ではない。 ではないである。



# とうした、緊張している。 ははっ、無理もないな。 私も成任式は緊張したもの



イベントによっては驚く シーン、嘆き悲しむシーンもある。それらに合わせてキャラクターの表情が何種類か用意される予定だ。また、セリフに合わせてキャラの口も動くらしいので、アニメーションを見ているような感じになるはずだ。

すべての演出面が徹底的に追求されているラングリッサーIII。そういった面でも発売が楽しみだね。



夢と現実……その狭間の世界を感じさせて

くれるようなCGによって描かれている「月花 霧幻譚」。「夢見館の物語」など、このタイプの ソフト開発には、相当のノウハウを持つセガ だが、今回は「デフォーカス機能」という新 たな演出方法を用いてきた。映画など、映像 の世界ではスリル感を高める手法として使わ れることも多いが、ゲームでの本格採用はあ まり例がない。この機能によって、プレイヤ -ーはストーリーに引き込まれていく!!!

# 写真からの抜粋をよく見よう



C SEGA ENTERPRISES, LTD: 1996 原案·協力 竹本统治



よく見ないとわかりにくいかもしれ ないが、この連続写真(これは抜粋し たもの。実際にはさらに動画枚数が多 くなっている)には初公開となるデフ オーカス機能が使われている。最初の

画面では、手前の懐中時計以外はピン トか合っていない状態だが、動画が進 むにしたがって徐々に奥のものがはっ きり見えてくる。この場面では、懐中 時計、男の手首、男自身、そして背景 へと移り変わっていく。これがゲーム 中で効果的に駆使されるわけだ。

# 界制はこうして情景をかた

などの謎しい紹介を心得ちにし ている践者も多いだろうが、そ れについてはもう少し持ってほ しい、今回は、メイキングに迫 ってみょう。作品の世界観を構 **膨するため、たくさんの検索が** 描き起こされ、膨大な絵コンテ

ニメーション大作などの制作に 勝るとも劣らぬ仕込みなのだ。

主人公がさまよい歩く「霧の **町」なども、実在の街並みを参** 考にしつつ、施かく設定されて これを見ながらあれこれ 想像してみるのも一層では7

# 緻密に計算された絵コンテ



# 物語の鍵を握る古



・1 一 一 付きたはを得る。 型料を ペーニー これまた ・・ セージはきずかしてみか CONTRACTOR STATE OF THE MONTH OF THE

# 初期のイメージ線画















BOLDOZOFILADO (27) MANGRIKA SANT

# マルチ・シネマ・アドバンチャー登場

世の中には常識では計りしれない事件が数多く存在する。この「ナイ トゥルース」は、そんな人類がうかがい知ることができない闇の部分に スポットを当てた、ビジュアルアドベンチャーゲームだ。常人とは異な る能力を持った5人の高校生を中心に、物語は展開していく。今までに ない形のマルチシナリオや、豪華スタッフの起用、シリーズでの発売と、 意欲的な試みも数多い。今後の詳しい続報を期待していてほしい。





- ソネット・コンピュータエンタテイメント
- アドベンチャー
- **一価格未定**
- 96年夏発売予定
- 18歲以上推奨

# 十六夜慎哉

本作の主人公。根が真面目で正義 感の強い熱血少年。しかしどこか間 が抜けている。現在唯一、セクンダデ ィが主と認める人物。超常現象を検 証し、世界各国で起きている事件の 謎を解き明かそうとしている。18歳。

UTH WIGHTRUTH WIGHTRUTH WIGHTRUTH

# 姫川

見た目と同じく、高校 1年生のわりには、幼い 感じのする子で5人の何 間内ではマスコット的な 存在。遊ぶこと、食へ こと、寝ることが大 好きで、人なつ

をしている。く だらない知識だけは 豊富に持っている。15歳。

# マルチエンディング

このゲームでは、ベースのストーリーに

枝葉が存在するといった。従来のマルチストーリーとは違い、物語中に あらかじめ複数のシナリオを持たせている。これによって、2回目以降の

プレイでも、ゲームを楽しめるよう になっているのだ。また、選択肢に よっては、動か解かれないまま終わ ってしまったり、ギャグ物になって しょう場合もあるのだ。



#### ミステリータッチのストーリー

物語のベースを成すのは、心霊やオカル ト、UFOなどといった。現代科学では解明 されてない、顕常現象の数々だ。5人が通 う聖嬰学院高校や、その周辺では、常に不 可思議な事件が起こる。そして主人会らは、 時には事件に巻き込まれ、時には自ら踏み 込んでいくことになるのだ。不思議大 好きのキミは要チェックの内



自らの意志を持つ霊剣。慎哉 によって封印を解かれ後行動を



NIGHTRUTH NIGHTRU 登場人物の声を演じているの は、一線で活躍中の有名声優ば かり。主題歌の作詞、作曲は、 ミュージシャンの原田真二氏だ

ームを

盛り上げる

オープニングテーマ 原田 真二 エンティングテーマ <del></del> 米上 恭子 宮村 優子

……キャスト……

十六夜慎哉 上田祐司 水凪舞璃亜 宮村優子 宫条雕美香 氷上恭子 常盤俊英 緒方恵美

栞 かないみか

遥 折笠愛

姫川しおり 緒方恵

霊剣セクンダディ 若本規夫

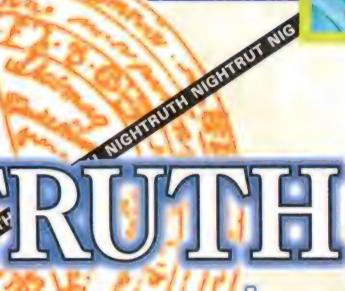
格筷子 三石琴乃



宮条麗美香

明治時代に財を築いた宮条財 閥の令嬢。華道や茶道などをたし なみ、温和で物静かな性格ではあ るが、実は希代の陰陽師、阿倍晴 明の末裔。麗美香自

> 身も陰陽師であり、 陰陽術、風水術を 操り、式神を使 いこなす。171



paranorma



## 常盤俊英

15歳で博士号を取得し、考古学、科学全 般に通じている天才少年。この世に科学で解 明できないことはないと言い切る。常にノー トパソコンを持ち歩き、世界各地から あらゆる情報を収集している。16歳。



## 水凪舞璃亜

このゲームのヒロイン。武芸 百般に通じ、並の男では太刀打 ちできないほどの腕前。気性が 激しく喧嘩っ早い性格だが、寂 しがり屋。不思議な力を持つが、 すべては神の御加護だと思って いる。幼少時代のトラウマで 「死」に対して非常に敏感。18歳







首都高湾岸線をモデルにした公道で繰り広げられる、走り屋達の熱いバトル/ そして、彼らのマシンのサイドシートには絶世の美女// という触れ込みで昨年末発売された「湾岸デッドヒート」。そのリメイクというか、グレードアップ・バージョンがこの夏、登場する。コースレイアウトはそのままだが、車の挙動アルゴリズムの



強化や、登場する女性モデルを一 新するなど、ゲームのコンセプト をより明確なものにする変更が加 えられている。前作で尻込みした キミも、これでもう大丈夫だ/

# ビデオでD別成宅一片である。実写ムービー

サイドシートに乗るキュートな女の子の実写映像が、「リアルアレンジ」ではビデオCD対応になった。サターンの後部スロットに右のようなデコーダーをセットすれば、クリアな画質でウハウハのムービーを楽しめるぞ/デコーダーがなくてもシネバック映像で見られないこともないけど、どーせならこの際揃えちゃおうぜ。



# 跨岸罗图图一个大

リアルアレンジ

- ●パック・イン・ビデオ●7月26日発売
- ●価格未定●レース●1人プレイのみ
- ●ムービーカード対応

## サイドシードに 乗る女性陣を

一新

はっきり言って レベル高いです

きれいなお姉さんはゲームの華。「リア ルアレンジ」に登場する女の子は右の5 人。人数は前作の約半分に減ったけど、 そのかわり正真正銘のカワイコちゃんが 揃っているので、ウハウハ度はモーレツ にアップ/ しかも、おしなべて女の子 の態度が冷たかった前作にたいして「リ アルアレンジ」に登場する女の子たちは 優しい。ちょっとばかり運転ミスしても、 「がんばってね」といったような励ましの お言葉をかけてくれるのだ。もちろん、 ご褒美ムービーも燃え燃えでっせーっ/



the trace of the second states of the second tion of the state of the state





## 「ドライブ? 好きですよ」

ーあきらちゃんはゲーム で遊んだりするんですか? 木内 実はほとんどしない んですよ。あ、でもたまに 車のゲームとか、友達とゲ ームセンターで遊びますね。 実際のドライブは好き ですか?

木内 私免許待ってないん で、自分で運転はしないん ですけど、乗せてもらって ボーッとしたり寝たりする のは好きですね(笑)。

-そうですか。



なんとパストのサイスか93cm。これは放っておけまへん。 よ、1 かんないけど。テレビ番組やVシネマなどに出演する一方、す・・ ファッション誌「Ray」のレギュラーモデルも携める働き者です。

## 湾岸デッドヒート

●アピールレースの合格条件 "ドリフト"は1周ごとドリフトの 必要回数、"クラッシュ"は壁にぶ つかってもいい回数(一部例外有)、 "タイム"は1周でもマークすれば よい規定ラップタイム(特に明記 がなければ99:59:99)、"ランク" はゴール時の規定順位を表す。 MIKI.H→ドリフト 4、ランク 5/RIRI→クラッシュ4回以上、 タイム00:52:00、ランク5/

YUMI.A →タイム00:52:00A ランク2/MIKI,U・クラッシュ 0、タイム00:59:99/MARIN ・2つのコーナーを100m/h以上 で走り抜ける/KAEDE No. ドリフト3、タイム00:53:00、ラ ンク5/NAOKO.K→クラッ シュ2、タイム00:49:50、ランク 4/RINA.N→ドリフト2、ク ラッシュ D、ランク 7 / YU.K -ドリフト3、クラッシュ2、タイム

M: 49:00. ランク3/RIKA.

M-タイム00:47:99、ランク1 ●NIGHT COURSEへの移行条件 シナリオモードで膨コースをすべ でト位で現定する。

#### ●車種の追加条件

NIGHT COURSEを完走後、 3台の新車種が選択可能に。また、 NIGHT COURSE をすべて 1位で完走すると、さらに2台の 新車種が選択可能。

#### ●隠れ女の子の出現条件

この場を借りて、前作に隠された数々の裏技

的要素を一学公開しよう。それっ、どうだ/

各アピールレースで3人の女の子 に各3回以上断られた後にコース をクリアしてからボーナスコース に行くと出現。その際、断られる 女性は各レースごとに違う女性を 選ぶこと。

#### •MIRROR COURSE への移行条件

シナリオモードで隠れ女の子を乗 せてクリアする。



# Dソフトバンク● 6 月発売予定●価格未定●エアサーフィンレース

## ハイスビードバトルレ



海外でも大人気、他機種でも大人気のレースゲームがサターン に登場。F3600と呼ばれる反重力(アンチ・グラウディ)システ ムを搭載したマシンで世界のコースを疾走しチャンピオンを目指 すのがチャンピオンシップモード。好きなサーキットを選択して 走行するのがシングルレースモードで、コースを3周してどれだ け速い記録がでるか挑戦するタイムトライアルの3種類のモード がある。スピード&バトルのレースゲームだ。

## を見りてだけ/





DOTHER BUILDING TAKE CHRIST OF THE REAL PROPERTY.



A NOVEMBER OF BUSINESS.

ドイツ、日本などの世界6カ国 にある反重力マシン用のコースで 君は戦わなければならない。その コースはハイスピードコースやテ クニックを要求されるテクニカル コースなど様々だ

コースには加速グリッドという ものがあり、この上を通過すると マシンが加速するので積極的に利 用したい。ある場所を覚えよう。



NACENT SCHOOL IN BUILDING THE RESIDENCE



Museum I a カチャストレートと 

スリリング&デンジャラスな特設 サーキットを反重力システム搭載 のマシンでハイスピード疾走する 快感。まるでジェットコースター のような激しい落差やジャンプ台。リー層盛り上げています。 もう思いっきりはまってしまいま すね。おまけにジャンプ台から落 ちるとちゃんと救助してくれると ころが何とも心にくいところ。 今回の作品はゲームだけではなく

音楽の面でもすごい!! イギリス のクラブチャートでは毎回トップ を飾る超人気ハウス系テクノバン ドを起用し、疾走感や雰囲気をよ

反重力マシンには6種類のウェ

ポンとアイテムが搭載されていて コース上の起動グリッドを通過す ると、そのグリッドの色に対応し たものが使用可能になる。シール ドは一定時間敵マシンの攻撃を防 御する。ターボブーストは反重力 マシンを最高速まで加速させる。

浮遊地雷は5連装で敵マシンに接

触しなくても自動的に爆発を起こ

すのだ。ショックウェーブは高電

圧の衝撃で敵を操縦不能にする。

ロケット弾はマシンの前方にロケ

ットを発射するが真正面に飛ぶの

で敵マシンを正確に狙う必要があ

る。誘導ミサイルはロックオンす

るとてきを追尾するので使いやす

いウェポンだ。効果はロケット弾

と同じで敵の走行を止められるぞ。

今後はワイプアウト、デストラ クションダービーと続々とお楽し みなタイトルを予定しています。 ソフトバンクに乞うご期待くださ い/ (マルチメディア局 田代)

# チームのマシン性能を解析

加加速性能 衛重量 瀬 最高速 ② ハンドリング



AGシステムズは加速性能力の 高いマシンを持つチームで、スタ ート時やコーナーで減速した後の 立ち上がり時などが優れている。 使い勝手のよいマシンを持つ。



オーリコムリサーチは安定性を 重視しているマシンを持つ。マシ ンの重量が4チーム中一番重い。 安定性が高いということで初心者 向けのマシンと言えるだろう。



キレックスは最高速重視のマシ ンのチーム。加速性能は悪いがト ップスピードが4チーム中最高な のでスピードを殺さずにコーナー を曲がれるかが鍵。上級者向け。



FEISARはマシンの旋回性を重 視ノチーム。加速性能もある程度 良く、ハンドリングがいいのでテ クニカルコースならお任せのチー ムだ。コーナーが苦手な人に。



- 7月発売予定
- 価格未定
- クラッシュレース

## 過激なレース、PSから移植!

このゲームはイギリスPeygnosis (シグノシス) 社が制作、 REFLECTIONS社が開発したサバイバル・カーバトルゲーム。も ちろん海外で好評を博し日本のPSでも大人気だ。

ただ走行するだけのゲームではな く、敵の車をクラッシュさせてダ メージをあたえてゴールまで走り きるゲームだ。(ちなみに、なんと

デストラクション・ダービーは、 このレースは海外では実在する)。 迫力のあるグラフィック、キャ ラクター設定、ドライビングシス テム等日本で制作されたレースゲ ームとは一味違うぞ。

でダメージは大きくなるぞ





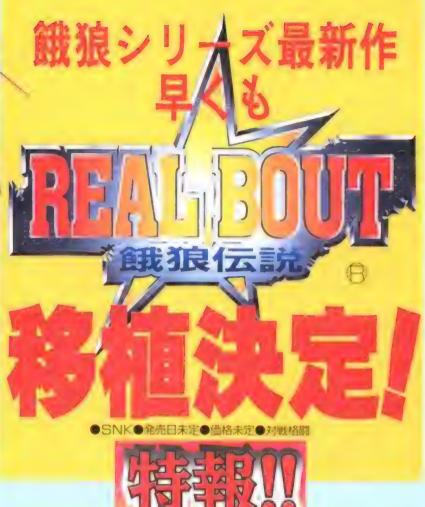
デストラクション・ダービーがサ ターン版で登場します! 現在は 鋭意開発中であります。完成への 道のりは長いけど、みんなに楽し んで貰えるソフトにすべく、頑張 っております。このゲームはただ 速く走るだけでなく、"クラッシ ュ"という要素が加わったいまだ

レースモードは4種類あり、ク ラッシュバトルレースは自車をぶ つけてポイントを稼ぐレース。ス トックカーレースはぶつけてもボ イントにならず1位でゴールする ことが目的だ。デストラクション ダービーは「The Bowl」と呼ば れる円形闘技場でぶつけあいポイ ントを稼ぐ。タイムトライアルは 選択したコースをいかに速く周回 できるか挑戦するモードだ。

かつてないカーバトルゲーム。基 本的なシステムは敵車に体当たり を食らわせポイントを競う、とい うもの。 ちょっとバンパーをかす めただけで大騒ぎしたり、猫のひ っかき傷を見てくよくよする日本 人では考えられないレースなのだ。 (マルチメディア局 K)

C Psygnosis 11d





「K OF'95」発売、「餓狼伝説3」の発売決定と、ますます盛り上がりを見せるSNKブランドの格闘ゲーム。そこへ追い打ちをかけるべく、「リアルバウト餓狼伝説」の移植、発売も決定! この「リアルバウト餓狼伝説」とは現在業務用、家庭用ネオジオともに好評の餓狼伝説シリーズ最新作。

シリーズ初



新たなキャラクターが登場、シリーズ初のリングアウト制などが特徴だ。詳細は未定だが、これはファンには嬉しいニュースだよね

餓狼伝説3」のシステムを踏襲

しつつ、キム、ビリー、ダックの



「検討会に脱スペシャル」で人気のあった。キム、 ビリー、ダックが拠点/ キムの準確な足技や ダックのプレイク・スパイラルは曾在だぞ/



「動物伝統3」の3ラインパトルに加 えコンピネーションアタックに加え、 リングアウト側という新たな要素が 熱い駆け引きを生む、超少物技や潜 在能力も健在た





アンティ・ボガード

キースか性 きていると祈り

し、報告の際いへ乗り出す

### 今夏一番のホットアイテムとなるか!?

# Body Special 26

#### ●やのまん●7月発売予定●価格未定●PUZ●全年齢推奨



"水着ギャルの実写動画でジグソーパズルが楽しめるゲーム"といえば、昨年末に発売された「日灼けの想い出+姫くり」。その第2弾が、この夏早くも登場するよ。



#### 今度のやのまんの動画パズル はトウルーモーションだ!

実写映像の再生にトゥルーモーションが採用され、より高画質で楽しめるようになった今作。第一線で活躍中のセクシー系アイドル3人を起用、VSモードのCPU戦のバランスを再調整するなど、前作の基本システムを継承しつつもあらゆる面で大幅にグレードアップしている。パズル映像はもちろん、クリア後のご褒美ムービーも、質・量ともに見応えアリ。こりゃ男なら挑戦せねば!









# SEGATURN PRESSI



今回、初登場のタイトルも含めて、サターンの超新作タイトルを紹介。

P83 ・・・・・ソニックウイングススペシャル

COMING SOON SOFT

発売直前の セガサターンソフトを大紹介!!

4月末から夏に向けて発売予定の ソフトが大集合! 読みごたえあり!

P84 ・・・・・グークセイバー P90 · · · · · 天外龐境 第四の黙示録 P91 ・・・・・アイレムアーケードクラシックス P92 ・・・・・ソード&ソーサリー P138 -----野々村病院の人々 P142・・・・・ウィザードリィVI&VI~コンプリート~ P144 ・・・・・・真・女神転生~デビルサマナー悪魔全書~ P146 ·····FEDAリメイク! ~エンブレム・オブ・ジャスティス~ P154 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ダライアスII P160 ---- DafconS P162 ・・・・・ライフスケイブ~生命40億年はるかな旅~ P164・・・・・ドラゴンボールZ 健大なるドラゴンボール伝説 P165・・・・・・ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使達~ P166 ······スーパーリアル麻雀PVI P168 ·····アイドル省士スーチーパイII P170------実戦 バチスロ必勝法! 3 P172 ·····・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 爆れつハンター P173 .....ゲン ウォー P174 ・・・・・・ジョニー・バズーカ

# BELEASE TITLE SEGA SATURN PRESS!

# **◇**ストライカーズ1945

プレイヤーの強を熱く させる縦スクロールシ イングゲーム!

シューティングゲームを得意とする彩 京が、アーケードゲームとして昨年世に 送り出した「ストライカーズ1945」が、早 くもサターンに移植されるぞ。ゲームの タイプは、縦スクロールのシューティン グ。アイテムを取ってパワーアップとい う、オーソドックスだが初心者にも解り やすいシステムになっている。また、タ



イプの違う6種類の自機や、 フォーメーションと呼ばれ る護衛機を使った強力なタ メ攻撃など、上級者も満足 できる要素も用意されてい る。まずは画面から漂う硬

プレイヤーが操る6機の戦闘機は、第,立人疾時代 に活躍した名機ばかりだ スピートや攻撃方法はそ れぞれ異なる。今回は3機の作品を紹介すると

日本軍から「双腕の 悪魔」と呼ばれ、怖れ られた機体。奇抜なス タイルだが、高空性能 は高い。ゲームではス ピャド、ショットとも に平均的。万人向けの 扱いやすい機体だ





LAVERUS AND BATTLEY AV

## (アメリカ)

性能、スタイルとも に第2次大戦中最高と いわれた傑作戦闘機 フォーメーション攻撃 で敵弾を消すことがで きるのが特徴。他の機 体とは違ったアプロー チでの攻略が可能だ

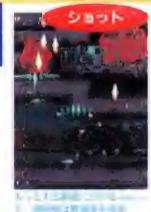




The section of the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a second section in the second section in the second section is a section in the second section in the section is a section in the section in the section is a section in the section in the section in the section is a section in the section in the section in the section is a section in the section

(1) PRODUCTION OF LAND

ドイツ航空機の猛攻 からイギリス本土を守 り抜いた優秀な機体。 パワーが最強の状態で はもっとも広範囲に攻 繋が可能。スピードも そこそこある。初心者 にオススメの機体だ







C 1995, 1995 PSIKYO, SALES BY ATLUS

● 6 月発売予定● 5,800円●アクション●全年齢推奨

晴らせぬ題みを精らし ます。仕事人アクショ ゲームで登場!!

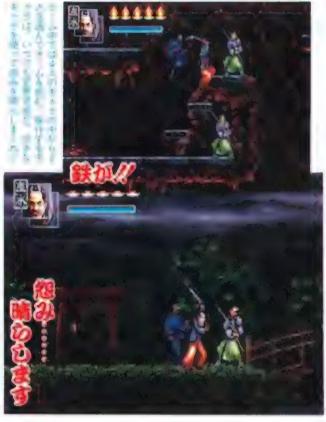
## -ムも必殺!

テレビや映画でおなじみの必殺シリーズが、ゲ ームとなって登場するぞ。システムは、オーソド ックスな横スクロールアクション。ジャンプや攻 撃のアクションを駆使して、各ステージをクリア していこう。登場キャラクターは、シリーズ中で も人気の高い、中村主水、念仏の鉄、勇次、秀の 4人。2人を選んでチームを組み、江戸にはびこ る悪漢どもを倒すのだ。各キャラは、ファンには おなじみの特徴的な攻撃方法を持っているぞ。









と朝日校送・私舎 に1996 パンタイピンュアル

# GA AGES/宿題がタントアール

始動、様女ゲームかり **引な価格で楽しめる** 

## セガエイジス第1弾はクイズとパズルの2本立

セガエイジスの第1弾として、「クイズ 宿題をわすれました!」と「タントア ~ル」がカップリングされて登場「クイ ズ宿題をわすれました!」は、自分の生 まれた年代の問題が次々と出題されるク イズゲーム。記憶力がモノを言うぞ。「タ ントアール」は、おなじみアールシリー ズの第1弾。頭や反射神経が試されるパ ズルが豊富に詰まっているぞ。



C SEGA 1996 F SEGA 1992 F. SEGA 1991





### RELEASE TITLE **SEGA SATURN**

# マイント・テール 10

- ○アドベンチャー●全年齢担果

オリジナルシナリオでIt's show time./

## "聖なるしっぽ"サターンに現る!

アニメやマンガで人気の「怪盗 セイント・テール」がゲーム化さ れる。プレイヤーは主人公の羽丘 芽美となり、昼は学校、夜はセイ ント・テールとして活躍と、芽美 の1日を疑似体験できるのだ。









William tilliam vita and

一つはデニターションで開発される

C立川東・濃さ社・ABC・電道・TMS C:1996 TOMY 卓画面は開発中のものです

## ~幻のローレライ~

- ●アドベンチャー● 2 枚組●全年齢推奨

時望を越えた陰謀を阻止せよ。

舞台は西暦2238年。時空犯罪専 門の探偵、DDこと鳴神雷蔵は、 失踪した超電磁物理学者のクルト ・ラヴァル博士の捜索依頼を受け る。DDは、博士が巨大なものを 過去に転送したという事実をつか んだ。そして、1939年、第二次世 界大戦前夜のドイツへとタイムラ イドする。博士の後を追って……。















サターン専用の月刊CD-ROM マガジンが登場する。SADAソフ トから6月下旬創刊予定の「アイ ドルDISK」(仮称)は、毎月、ア イドルやインディーズアイドルを ピックアップし、自己紹介などが 収録されたムービーモードと、写 真集のような静止画モードで彼女 達の魅力を伝えてくれる。トップ は写真の木下優ちゃん。価格も3, 000円程度を予定しているそうだ。







4月に行われた撮影の様子。彼女は「フィッ





ムービー部分では自己紹介やおしゃべり、そ れに野様拳などのミニゲームが入るそうだ。



#### RELEASE TITLE **SEGA SATURN** PRESSI

# クレスタ3D

- ●日本物産●発売日未定●5,800円
- ●シューティング●全年齢推奨

あの合体シューティングがよりになった。

1985年に業務用で人気を博し た「テラクレスタ」がサターンで復 活! システムはタイトルが示す とおり3Dシューティング。合体 による自機のパワーアップはその ままに、フライトシミュレーショ ンのような感覚でプレイできるの だ。サターンの機能をフル活用し た合体のグラフィックが楽しみだ。



41 446 5 1 1 1

C NIHON BUSSAN







#### 'urf Wind'96 護 競走馬育成ゲーム~

- ●ジャレコ● 7 月発売予定●6, 100円
- ●シミュレーション●全年齢推奨

背成、データ何でもこいの展別ゲーム

武豊を始めとする騎手や、名馬 が実名で登場するシミュレーショ ン。用意されたモードは2つ。育 成モードは馬の買い付けや調教を して、レースの完全制覇が目的。 データモードには、競馬ブックの 協力で、JRA所属の騎手やレース の実況VTR、レースの結果など膨 大な情報が満載されている。



OH TELEVISION WAS A PROPERTY OF THE PARTY OF

The transfer of AMP PARE

A SECULE CONVENIENCE LEADING 3.60 1 10. - 7 106.117 HI IN THE HEAD HONDOOD

のレースを制したのは 5番ビュアハート

C 1996 JALECO LTD. (で)1996 競リフック

# ノイボーイカラオケVol.1

- ●カラオケ●X指定

カラオケしながらパツキン更女の映像が楽しめる

### ーン初のカラオケソフト

女の子が彼氏に歌ってほしい歌、 6曲を収録したカラオケソフト。 バックの映像にはプレイボーイ誌 を飾るプレイメイトが登場する。 練習モードには1フレーズを頭出 し再生できる便利な機能もついて おり、効率のいい練習が可能だ。



White the second 





I I positive to the contract of

# ブザロボット2

●格開アクション●全年齢推奨

人「原原的情報ゲームが設製」

ロボットによる格闘アクション ゲーム。登場するロボットは、火、 水、プラズマなど、6種類の発射 体による攻撃が可能で、「抹殺」と いう特殊攻撃も備えているらしい。 また、隠された武器も装備されて いる。さらに各口ボットの動きは、 CADソフトで作成した3Dグラ フィックにより、人間に近い滑ら かなものになっているのだ。



THE RELL BLOCK OF MOTOR BELLE.

C Acclaim Entertainment, Inc.







C 1996 Playboy

# HEW RELEASE TITLE SEGN SATURN

# ソニックウイングススペシャル

メディアクエスト 5月31日発売 7,800円 シューティング 全年監接

90

サターン規画面写真つ いに入手/ オープニ ングも完成したぞ/

前号まではNEO・GEO版での紹介だったが、ついにサターン版の画面ができあがってきたぞ。

プレイヤーは、ショットや性能 が異なる機体、それぞれ戦う理由 も異なるキャラを選択して70種 類以上あるエンディングを目指す。

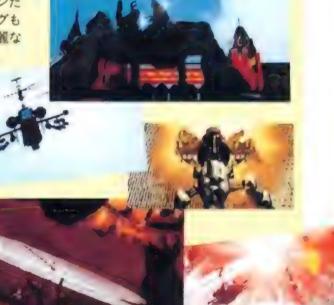
通常のゲームモードとは別に、 ボスキャラクターの撃破時間を競 う、タイムアタックモードも用意 されており、楽しみも2倍。みん な音速の壁を越えようぜ!





#### オープニングデモもついに完成!

前回の紹介ではショートバージョンだったオープニングも 完成。とても綺麗な ムービーなのだ。



C VIDEO SYSTEM 1996

## 新作ハミダシ情報

#### 新型くるりんPA!

「くるりんPA!」の新型が登場。 前作をベースに、新ブロックの追加や既存のブロックの融通性を高めたことでルールも一新されたのだ。最大の変更点は火種ブロックの登場。点火口がないと消えていた炎が火種として残留。ほかのブロックの影響で再発火することで、連鎖を起こしやすくなったのだ。

#### ■スカイシンクシステム●バスル

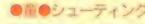


THE CASE THE PROPERTY OF

●エコール●カンシューティング

#### 紫炎龍(仮)

業務用からの移植となる縦スクロールシューティング。自機のショットはノーマル、ミサイル、レーザーの3種類。これらのショットは、アイテムを取ることで選択することできる。さらにパワーアップアイテムで武器の強化も可能だ。過去に数々のシューティングを作ったスタッフが送る自信作だ。





2P同時プレイ!

#### デス クリムゾン

主人公は元傭兵のコンバット越前。1985年の夏。彼は戦闘中に遺跡で不思議な扉を見つける。中には壁画と防具や刀、そして銃が。彼は「クリムゾン」という名の銃を手に入れた。そして10年後の冬の嵐の夜。落雷が彼の部屋を襲い、クリムゾンが壁の地図を照らした。彼は運命を感じその土地を訪れた。









## 前回から引き続き、リュー・ヤーの足どりを追う!!

グリグリとした視点移動が楽しい「ダーク セイバー」。発売日が若干延びて残念だけど今 回もイベントをドカーンと紹介しよう。

リュー・ヤーが囚人地下組織、通称JLOのアジトに到着する直前、JLOのリーダー、リゴアテはアドゥーの帰りが遅いとイライラしていた。アドゥーとはビラニウムという鉱石を武器と交換しようとしていたところをビランに襲われて体を乗っ取られてしまった囚人だ。JLOはテロリストの地下組織だけあって入口までの道のりが非常に険しくなっている。前回で紹介した崖を登り切ってからも、さらに鉄骨の骨組みを登って行かなくてはならないのだ。落ちるとやり直しになってしまうが、時間制限があるわけでもないので、慎重に1歩1歩確かめながら登っていこう。







同じ頃、監獄城内の研究所にいたクルトリーゲンのもとにアドゥー(中身はビランだが)を捕まえたという連絡が入った。アドゥーはどうやら拷問室に連れていかれるらしい。ビランは何を狙ってワザと捕まったのだろうか……。この研究所では奇妙な緑色の液体と人間のDNAを使い、凶悪なモンスターを作る実験をしている。しかも、囚人を使って人体実験をするつもりらしい。この恐るべき計画を





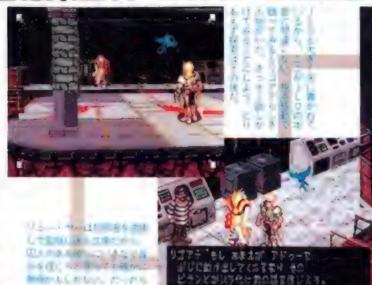
の不審な態度に疑問を抱く登場隊員

### COMING SOON SOFT SEGA SATURN

## ついに囚人地下組織、通称"JLロ"に到着

ANTE LEC

やっとの思いでJLOに到着したリュー・ヤー は、リゴアテにビランが囚人を乗っ取ってこの 島に潜入していることを話すのだが、パウンテ ィ・ハンターという職業のために囚人達から恨 まれていて、信用してもらえない。しかし、ア ドゥーを拷問室から無事に助け出してくれば信 用してくれると言う。ここは、ビランを再度捕 獲するため、さらにクルトリーゲンの野望を打 ち砕くためにも、アドゥーを救出してJLOに協 力してもらおう。そのためにはデクスキャリバ 一監獄城内に潜入しなくてはならない。どんな ワナがあるかもわからない危険な任務だが、や るしかないのだ。それにしても、囚人で構成さ れるテロリスト集団が正義で、監獄の所長が悪

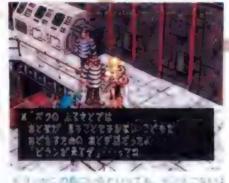




1,020 11 0 1 10 12 17







COUNCIDED OF THE STREET THE BUILDING SAN TRADERONAL



THE THE MEN THE THE THE THE AVELL CERAMANUSMANNS TATA 

## ことびえる監獄城。裏口から潜入せよ

カギを使って外に出てみると、 デクスキャリバー監獄城はすぐ 近くにあった。城の入口付近に いる男はJLOのメンバーで、拷 問室にいくには一度天井裏まで 登っていけばいいということを 教えてもらえる。この先はまた 複雑に入り組んだダンジョンの ようになっているから、この中 庭を走り回ってリラックスして おくのもいいかも知れない。



監獄城に足を踏み入れてみると、待っ ていたのは鉄骨とハシゴ。ここをひたす ら天井裏まで登らなくてはいけないのだ が、今までとは違って特殊なテクニック を使わないと登り切ることはできないぞ。

天井裏にたどりつくと、またJLOの メンパーがいて、拷問室の場所を教えて くれる。今度は天井裏の鉄骨の上を渡っ てそこまで行かなくてはならないのだ。 ここではこれといったテクニックは必要 ないが、足を踏み外すとリュー・ヤーが 即死してしまってセーブしたところから やり直しになってしまう。拷問室に到着 するまで一瞬たりとも気を抜くな。



Control of the Control BUT THE ALL THE STATE OF THE ST \* T 4 4 4 4 - 1 4 - 1 4 - 1 a distribution of Ania, was 1 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4



1. -------A LUCKELIANULE I DMIT WHITE ALL

tighted he had as a sign AND A DECEMBER OF THE PERSON O DAY OF BUILDING STATES 医多数排除性外腺炎 医电影 医电影

> thing say the "ball of the or of the COSMONEL REF. 6% 3 6 7 3 6 4 1 7 6 7 7 Enabel Factorist (a



コリイムの目しな こ コルコングを

10 - 20 Alt Com 10 (0.1)

SHELL OF

1年ハード、こうとであるし、 NE APPLANA Transfer(arts)



## ヒロイン・女忍者コユキがここで初登場。だが……

この天井裏のシーンでは、ヒロイン のコユキが初めて登場する。ヒロイン とは言っても、ここまでのイベントで は彼女に関する情報はほとんどなく、

"青い服の女"ということだけで名前す ら出てきていない。今後、彼女がどの ようにイベントに絡んでくるかも全く の謎になっている。

コユキに関してわかっていることは、 彼女は女忍者で、右のイラストの右手 にあるバラの入れ墨はかなり身分の高く い者の明かしだということと、右手は 絶対に他人に触れさせてはいけなりと いうこと。クルトリーゲン研究所の奇 妙な緑色の液体に落ちそうになってい るコユキを助けるためには、コユキの 手を引っ張りあげなくてはならないの だが……。果たしてリュー・ヤーは無 事に助けることができるのだろうか。 もし、助けることができなかったらど うなってしまうのか……。





を作り出すこの液体に、もし人間のDNAからモンスターリーゲン研究所の奇妙な液体 るのがコユキー下はクルトい程を着て壁につかまって





### coming soon sof **SEGA SATURN**

## アドゥーをかついご強行突破。これはホネだど

アドゥーと一緒にJLOのアジトまで戻ること になったがアドゥーは弱っているために天井 裏のルートは使えない。そうなったら監獄城 の内部を強行突破するしかないというわけだ。 アドゥーは最初自分で歩き出して隣の部屋へ いくが、リュー・ヤーが追いかけていくと倒 れてしまっている。結局リュー・ヤーがかつ いであげるしかなさそうだ。

途中で高いフェンスがあって通れないとこ ろがあるのだが、そこでは遠慮せずにアドゥ ーをフェンスの向こう側にブン投げよう。そ うするとアドゥーが向こうから扉を開けて通 れるようにしてくれるぞ。途中で番犬が襲っ てきたりするが、もしここでアドゥーを死な せてしまうと監獄城内で余計な戦闘が増える ばかりでなく、リゴアテにも信用してもらえ なくなる。後の展開が非常につらくなるので、 必ず生かしたままJLOまで運んであげよう。

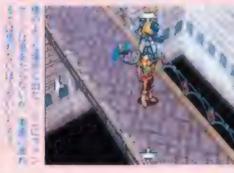




FLERE COLUMN LINE DE LA PROPERTIE DE LA PROPER 11 46-11 1931 151 C. P. D. D. STEER CO. S.C.









動く床などから落ちてしまうと、リ ュー・ヤーがみるみると闇に吸い込 まれて死んでしまう。気をつけよう。



## バトルの連チャン、気を抜くな!



ス・ウースという。 3 連チャンでパトルだ



ン、やっぱり殺人鬼なんだろうな



- Francisco Philippe 15 45 Carth Light Francisco Park Marine



### なんとかゴールへ

ここでは一気にゴールまで紹介したが、 この監獄城の広さはこんなものではない。 まだまだたくさんの部屋や敵やワナがリ ュー・ヤーを待ち受けているのだ。

繰り返すが、ここで大事なのはアドゥ - を生かしておくこと。自分の命よりも 大事にするくらいのつもりで運ぼう。



MANUTENERS CONTRACTOR THE COURSE AND MARKETINES

# COMING SOON SOFT

## アドゥーのふるさと下水道。さあ急げリゴアテのもとへ!

この下水道はアドゥーのふるさと。アドゥーはトカゲのような生物だから、こういうところが好きなのだ。下水についたとたんに元気を取り戻して、1人で下水を泳いでいってしまった。取り残されたリュー・ヤーは浮かんでいるゴミの上を渡り、アドゥーのあとを追いかける。JLOのアジトはそれほど遠くないから、ここまで来ることができた人には楽にたどり着くことができるだろう。

アジトに無事たどり着くとリゴアテに信用してもらえ、JLOバッチというものをもらえる。これを持っていれば、監獄内にいるJLOのメンバーにいろいろと協力してもらえるのだ。もし、ここまでにアドゥーを死なせてしまっていると、バッチがもらえないどころかリゴアテと戦闘になってしまうぞ。





TABLET (F. 184 C.E. ST. Boreson I November (F. 184 Boreson I November (F. 184)





## ② ② □ // これがステータス画面"バウンティ・ハンター手帳"だ!



会話中やバトル中以外の時にXボタンを押すとこの画面になり、ここでいろいろなことができる。いわゆるステータス画面だが、このゲームではバウンティ・ハンター手帳という設定になっている。その証拠に左ページにはリュー・ヤーの身分証明書がある。普通、証明写真は悪人ヅラになっちゃうけど、リュー・ヤーは写真写りがいいみたい。



このページではジャクに手助けしてもうことが できるがポイントを消費してしまう。ポイントは 戦闘で敵を倒すことによって手に入るぞ。

HPを選べばジャクに体力を回復してもらえる。 ポイントの消費量は少ないから、戦闘に入る前に

回復してもらうといい。ヒントを選ぶとジャクにヒントを教えてもらえる。 どうしても行き結まったときにヒントを聞けば意外な道が開けるかもしれ ない。レベルアップを選べばリュー・ヤーを強くしてもらえるが、大量に ポイントを消費してしまう。腕に自信のある人は無理にレベルアップしな くても大丈夫だ。オプションは本編とは関係ない、音楽などの設定を行う。



#### ・アイテムのページ

手に入れたアイテムはこのページを開いて使う。 アイテムを選ぶさいには、そのアイテムの簡単な 説明が出るのでとてもわかりやすい。このゲーム では一度使ったアイテムはなくなってしまうから、 溜まっていってジャマになることもないぞ。



#### ・そうびのページ

武器や防具を装備するにはこのページだ。武器や防具を選ぶと、攻撃力や防御力のプラス、マイナスが表示されるという、親切設計なよくあるタイプのものだ。やっぱりこういうところはオーソドックスでわかりやすいのが一番ということか。



#### ・ステータスのページ

ここではリュー・ヤーの状態をみることができるほか、バトル中に捕らえた敵がどんどん表示されていく。捕らえた敵をどうするのか、細かいことは明らかにされていないが、使うことができるようだ。詳しいことはそのうち紹介するぞ。

### oming soon so **SEGA SATURN**

## こまでを振り返って。そして今後の発展は?

次号で紹介した、リューがアドゥーを救出するまでで、 僕らが、P1(パラレル1)と呼ぶシナリオの約4分の1です ね。ドラマの密度とポリュームに関しては、相当濃いです。 イベントを全てポリゴンのマップに組み込んでいくわけで すから、もう大変ですよ。それにイベントについても誌上 ではなかなか伝えきれないんですが、カメラワークもすご く凝っています。正面に周り込んだり、真上からグルグル 見下ろしたり、クレーンカメラで映画的なイベントになっ てますので新鮮だと思いますよ。シナリオの展開も今号の アドゥー救出ミッション以降、あっと驚く展開になってい きます。いったい誰にビランが乗り移ったのか? そして 奴の目的は何なのか? コユキの目的は? などが次々と 明らかになっていきます。それに今号のアドゥー救出のミ ッションもそうなんですが "イベントとアクションと分

岐"を巧みにフューチャーした設定を行うこ とにより、ゲームにありがちな "やらされて いる感"を極力減らして、より感情移入でき るように作っています。これは余談なんです が、"ビランが誰に乗り移っているのか?"を 推理して、当てなきゃならないシーンなんか も用意していますので、盛りだくさんですよ。







このゲームのプロデューサーを務める西域形は、現在 関発が追い込み設置のために、観察化な日々を送って いる、しかし、このコメントの協議をイヤな部一つせ ずに引き受けてくれた。 凝心すべきお方なのである



## 直撃リパラレルシナリオとは? 予告編

現在2本目のシナリオ組み込みの佳 境に入ってるところなんですが、やは リパラレルシナリオの真随は、1本目 をやりおえた後ですね。1本目の「ダ ークセイバー A HUNT FOR THE EVIL」でビランを追ってジェイラーズ 島で様々なドラマを経て最終的には決 戦になるんですが、この1本目のドラ マは、まるまる2本目以降のシナリオ の伏線なんです。ビランにより監獄が パニックになるクルトリーゲン所長、 ビランによりテロ計画が崩れてしまう JLO、etc.。1本目のドラマを支える彼 らは、もし最初にビランを倒してしま うと、どうなっていくのか? これら をすべて実体験できてしまうという途 方もないもの…それがパラレルシナリ オなのです。

というわけで、西垣氏に忙しいスケ ジュールの合間をぬっていただいたコ メントなんだけど、読んでみて驚いた んじゃないかな? ここまでの紹介記 事を見てて、「そんなにイベントを紹介 したら買ってからの楽しみがなくなっ ちゃう!」なんていう心配をしていた 人も安心してもらえたと思う。今まで のマルチシナリオ制のゲームでは、途 中が違っても結局最後のポスは同じ、 なんていうものが多かったけど、それ らとは全く違うパラレルシナリオシス テム。もし、最初にビランを倒しちゃ ったら、ジェイラーズ島にピランが上 陸しないことになってアドゥーはピラ ンに襲われなくなるから……。という ことは最後のポスは?

次号でもドーンと紹介する予定なの で、楽しみに待っていてほしい。



89

# SEGA SATURN COMING SOON SOFT

# 第四0默示録

The Apocalypse TV

完成度40%

いわゆる西洋ずれしたファンタジーが横行する中、サムライ魂とフロンティアスピリットの出会いを背景に持ったRPGの出現に期待です。ところで、天外シリーズといえば、マントーを思い出すのですが、果たして登場の機会はあるのでしょうか?(綱島不二屋)

●ハドソン●発売日未定●価格未定●RPG●全年齢推奨

# 新大陸で暴れ回れ、雷神八畝は暗黒教団の十二使徒で



天外魔境シリーズの4作目として、いよいよ本格的な制作活動が 開始された「第四の黙示録」。

開拓時代の北アメリカを舞台に、 絶対神による新たな世界の構築を 狙う十二使徒たちと、それを阻止 しようとする火の一族の血を受け



継ぐものたちの活躍を描いた超娯 楽大作だ。期待せよ。

今回は魅力的なメインキャラの イメージボードを一気に紹介。雷神と各キャラクターの出会いや、 華々しい戦闘の模様を想像するだけでワクワクするね。



# 雷神とともに戦う仲間たち



自称・火の一族のアメリカ人、神剛、最初は

自称・火の一族のアメリカ人、神解。最初は やや足手まといの感があるが、物語後半では 戦闘にいなくてはならないキャラに成長する。 上はささいなことで、透場で大暴れする神解 わがままで自分勝手な性格は困りモノ。

#### しッドヘア 連に包まれた出生の秘密を 持った。影響の声での想

語にさまれた出生が確認を 持った、雷神の育ての規 雷神を抱えて、荒皮の中を くぐり移けたレッドペアは、 彼の出規を知る者かもしれ ない。履物ハンターとして の技術を雷神に授けただけ でなく、武闘家としての生 き方をも教えた雷神の師経 だ。彼もまた火の一族に関 係する者なのだろうか?







普段は気の弱い保安 官だが、酒を飲んだ 途端、ド源手なセー ロー・エースに変身 する。変身後の特格 は、カフキ[計・即を 憩い出させるか……。

チェリー・アープス



制に浮かい火の紋章

が踏るように、彼女

も火の一様だ。故郷 の付かやき討ちにあってしまい、怒りが 頂点に達している。 この後、信しられないハワーを発揮して、

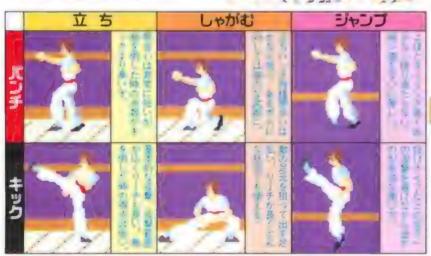
## 3本入って楽しさ200%/

80年代にゲームセンターで活躍したゲームが3本収録 されているのが、この「アイレムアーケードクラシッ クス」。今回はリアルタイムでゲームを楽しんでなかっ た人向けに各ゲームのコツを紹介するぞ。

## 人のアクションる

80年代にゲームセンターで活躍 したゲームが3本収録されている のが、この「アイレムアーケード クラシックス」。今回はリアルタイ ムでゲームを楽しんでなかった人 向けに各ゲームのコツを紹介する ぞ。ぜひ参考にしてくれ。

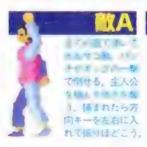






現在20ン歳の僕が小学生の時分、胸をドキ ドキさせながらゲームセンターで遊んだ、あ の名作ゲームたちにこうして再会できるなん て、嬉しすぎて涙が止まらないス。こうなっ たらシリーズ化して、もっと激マニアックな ゲームも出してほしいもんスね。

●アイマックス●発売中●5,800円●ETC

















アメフトを題材とした「10 YARD FIGHT」。このゲームで も、実際のアメフト同様、試合 での作戦が重要な要素となる。

フォーメーションは自動的に選 択されるが、相手のフォーメー ションをすばやく見極め、パス

かランかの選択 うかまんらう を決定すること が大事。ファー ストダウンを奪 うにはとにかく 前進あるのみだ。

#### パスを 一気に距離を移げるのかB ボタンで の級バス一般の間をぬってバスを出



ち込む場合には、Cボタンでの横バ スが有効だっすばやく出すのかコン

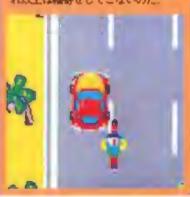
> たら、方向キーを動 かして振りほどこう ただし振り切ること は3回まてしかてき ない。 4回目には角 されてしまうぞ.

とう。インターセプトには 七単

「ジッピーレース」のポ イントは、とにかくコース を覚えてしまうことに尽き る。何回もやり込んで、コ ース上での分岐点や障害物 の場所を頃に叩き込もう。



プレイヤーのジャマをする存在とし て、常に現れるライバルカーがある。 プレイヤーに対してガンガン幅寄せし てくるライバルカーは、かなりイヤな 存在だ。ただし、プレイヤーのパイク の前輪が、敵車の後ろ端にかかればそ れ以上は極寄せしてこないのだ。





SOON SOFT

完成度100%

情さんこんにちは。うららかな春のひととき、少し眠くなっちゃいますね。しかし、我等が開発陣は寝る間も惜しんでがんばっています。といっている間にマスターができたそうです。では、私はこれを届けに行ってきます。それでは。\_\_\_\_(嵐の広報・東山)

●マイクロキャビン● 5 月31日発売予定●6,800円 ●RPG● 1 人プレイのみ●全年齢推奨

開発も終了まで秒読み段階となり、発売日も決定/ おとぼけヒロイン、ルシオンの人気も急上昇中だ。今回は発売直前ということでゲーム序盤の流れを紹介していこう。それにしてもルシオンっていいよなぁ……(何が?)

この「ソード&ソーサリー」の 注目すべき点は、キャラクター同 士のノリのいい会話とフィールド の立体表現にある。中でも面白い のはキャラクターが会話中に心で 思ったことなどをナレーションで 突っ込んでくれるところ。このツ ッコミがツボをついていて、つ い、笑ってしまうのだ。地形の立 体表現も、起伏のある地形の上を 歩くとスムーズに拡大縮小して見 事に地形のボコボコ感が表現され ている。フルアニメーションのオ ープニングも見ものだぞ!



步







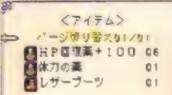






## これがステータス画面の詳細だ

このステータス画面は、原則として会 話中と戦闘中以外ならいつでも確認する ことができる。特に戦闘に影響を与える 隊列や武器、防具などの装備はマメにチ ェックしておいたほうがいいだろう。







## 障害物を利用できる戦闘シーン

戦闘シーンは見下ろし視点で展開される。攻撃方法は武器で攻撃する通常攻撃 と魔法攻撃の2種類(キャラによって特殊攻撃もある)があるぞ。自キャラや敵の目の前に障害物があると、その障害物が領れるまで攻撃できないのがポイント。





戦闘での重要ポイントになる "障害物"。敵が弱い場合は早めに破壊を、強い場合は障害物を盾にして戦おう。障害物の耐久力も頭に入れて戦うと効果的だぞ。

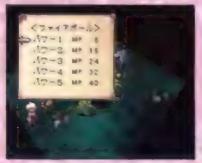
#### 通常攻擊

武器を得意とするキャラクターや、魔法を使えないキャラクターはこの通常攻撃で戦うことになる。もちろん、障害物にダメージを与えることもできるぞ。



#### 魔法攻擊

魔法が得意なルシオンは、通常攻撃の 他に魔法で攻撃することができる。魔法 はキャラクターのレベルに連なってそれ ぞれ、魔法レベルが上がっていくぞ。



# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

# ルシオン旅立フィッククラロは序盤の展開を紹介だ

# ビナコテイクの塔

大魔法使いコッキンドールが住むど ナコティクの塔。エルゴートは夜になると扱人間になるという奇病にかかっ たた。 してもらおうと場を訪れた が、コッキンドールは留守。だが、塔 にはゴッキンドールの弟子ルシオンが いた。エルゴートが単海を移すとルシ オンは占いをしてみようと言いだす。



水晶で占ったところ、ミラドールを訪れる。というお告げを受け、留守者に 連屈していたルシオンは水晶玉のお告 げと集って自分もミラドールまで同行



させるようエルゴートに告げる。何か うさんくさいものを感じつつもエルゴ ートは脳天気娘ルシオンを引き遅れこ ラドールを目指す。その先に暗雲が立 ち込めでいることも知らずに……。 場内部化表表意識で 東支援を整えるエル コート課。場内には 役立つ道具だけでが く、貴重な情報を表 えてくれる人達もい るのだ。全員から話

を聞いたらいざ、塔の外へ・・・・・ そういえば塔内に取れない主相 かあったけどあれば・・・・・・?



# ババチョップ村

開拓付からさらに東に進むとパパ チョップ付がある。ミラドールへ行 くためにはチチボラの洞窟を通り抜



ので迷しのようだ。 ので迷しのようだ。 の無限は計算になる。なんとしてもオーガーを倒さなくてはならないが、モールペア以土の助配きのミシナガは無例で置いたくないたいうでで

けなければならないが、凶暴な才

ガーが襲撃してきたため、デチボラ



ルシオンの色じかけ(?)の説得に より、ミミナガに洞窟まで案内して もらうルシオン達。ここでミミナガ は村へ帰ろうとするが、1人で村ま で向かうことの危険性を説得する人

ンオン。 前得したミニナガはしみし ホニオーガー解析に向行することに する。このチチボラの洞窟内は、複雑に入り組んでいてなかなか 清重の 奥までたどり着くことは難しい。 モンスターとの発闘を続け河路内をさまよい続けるルシオン連。 ぞしてついにオーガーヘッドを発見 / ルシオン連はこの強敵に勝てるのか?





ついにオーガーヘッドとの対抗と、カーガーヘッドは私を力がするよどものできます。 市内とうまくはいながらればう

### 開拓が 道具が準備はCCT

リビガコテイクの塔を後にして南東の方角へ進むと開拓村へとたどり着く。ここでは、イベントなどが発生しないので無視してもいい。ここを最高にしてレベルアップに励むのもいいかも。



### 再びババチョップ村

無事、オーガーヘッドを倒し ババチョップ村へ戻る一行。早 連村長にオーガー退治の吉報を 伝えにいくと、村長は非常に書 んでくれる。しかし、自らの隠



オン道に向行することを 決意する。村長も許してくれ、 新しい仲間を加えたルシオンは。 この先にはどんな着 行が待ちかまえてい るのだろうか…。

病を恥じたミミナガは、

近分を撤えるためにルシ

### SBSのイラストを 大募集するぞ/

今回、「ソード&ソーサリー」の発売を記念してイラストを大募集します/ イラストにはどのキャラクターを描いてもOK。キャラクターはハガキまたは、ハガキ大の紙にカラーで消えにくい面材を使って描いてね。マイクロキャビンより5名様に中北晃二氏のサイン入りテレカをプレゼント。締切は5月15日で~す。

[あて先] 〒103 東京都中央区日本機箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部 「ソード&ソーサリーイラスト募集」係



# TETRIS S

元祖!? 落ちゲーついに登場!

なつかしのテトリスをさらにグレードアッ プして開発を進めています。きれいなパック グラフィックと、ファンなら泣いて喜びそう なミュージックも用意しました。セガール君 も出演して、遊びがいのある一作になってま す。発売を楽しみにしていてね。 (開発 T)

- BPS●5月24日下旬●5,800円●PUZ(落ちものパズル)
- ●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

## 説明無用のパズルがサターンにやってきた!!

アーケードゲームをはじめ、パ ソコンや各種ゲーム機に登場し、 そのいずれもがかつて爆発的にヒ ットした「テトリス」。ゲームユー ザーでは知らない人のほうが少な いと思うが、簡単にルールを説明 しておこう。

まず、縦長のフィールドの上か らプロック(7種類あり。出現順 序はランダム) が1つずつ落ちて

inner M

くるので、それをボタンで回転さ せ、適当な位置に積む。後はこれ を繰り返していく。

そして、積んだブロックが横方 向にきっちり隙間なく詰まれる と、その列が順次消えていくとい うわけだ。他に小難しいルールは ないが、フィールドの最上段まで プロックでふさがってしまうとゲ





## ちなみにこれは本邦初公開(じゃないかも?)のサターン版オリジ

ナルムービーデモ。4マスで構成されたブロックがベルトコンベア で運ばれ、ドカスカ積まれていくという、テトリスのスーパー・バロ ックな世界観(?)を再現した内容だ。昔のテトリスにはなかった、 なんともシュールなオマケである。

サターンオリジナルデモが挿入されたぞ!!









#### ト版の"テトリス」に美した作り。 モートは「人プレイの他に、対戦 (対人、対コンピュータ) モート かついている

サターン関は 基本的にアーケー

## クラシックテトリス



背景以外はアーケード 版の「テトリス」とほと んど同じモード。1人プ レイでひたすらスコアを 伸ばし、何ライン消せる かをストイックに追求す るのだ。なお、新たにコ ンティニュー機能が追加 されており、そこまで進 んだレベルの1つ下から 再開可能となっている。 なお、乱入対戦は不可。

#### 燃え燃えテトリスVS ンピュータ&プレイヤー



コンピュータか人間と 対戦するモード。ルール はクラシックテトリスと 同じだが、2列以上まと めて消すと、相手側のブ ロック落下速度を一定回 数アップさせられる。ち なみにアイテム類はいっ さいないので、純粋に当 人の腕前だけが頼りとな る。なお、勝敗は3本勝 負の2本先取で決定。



の才能を生かすチャンスはいたるところに転がっている。の登場を真剣に待っている。『遊び手』から『作り手』へ。キミエイター不足に関して。今業界は、若い優秀なクリエイター最近、どこのメーカーと話をしていても出てくるのが、クリ



# この人に聞け!

SHINING WISDOM

(for SEGA SATURN)

# その会社のノウハウを利用してビッグになるくらいの意識を持て

HIROYUKI TAKAHASHI

ーム業界へ転職するなんて夢にも思っていなかった。エニックスも、ちょっと気になる企業の1つという感じでしかなかったんです。当時って業界自体不思議な世界だったし、いったいどういう人たちが、どうやって作っているのかわからなかった。そんな中で、わからないながらも広報や企業とのやりとりを通して、堀井雄二さんや制作スタッフと親しくなっていって、むしろゲーム制作の難しさを実感したんです。まあ、いろんなことをドラクエで学ばせていただきましたよね。やっぱり1回くらい失敗しなければダメかもしれない。自分の何がいけなかったのか、足りなかったところを改めて、次へチャレンジする。その連続じゃないでしょうか、ゲーム作りって。

社会人になったとき、ゲームは個人的には好きでしたが、ゲ

企業経営ってことを考えると、だんだん現場を離れざるをえないことがありますが、それは会社を大きくしようという気持ちがあるからそうなるんでしょうね。エンターテインメントの場合は数を作ればいいというものではない。僕は資金的な余力があれば、経営なんて考えずにゲーム作りに専念したいというほうなんで。ゲームってまだまだ面白いですよ。システム的によそにないものを作るとか、ビジュアルインパクトを求めるとか、いろんな切り口が考えられる。僕が目指すのは、斬新なゲームテザインという部分。どう遊ばせるかという操作系の面白さってゲームに求められてる部分だと思う。僕らのような小さいところは、いろんな制約の中で作らなければならない場合もある。だから内容の作り込みはもろちん、誰にもできなかったことをやろうという方向性をしっかり打ち出すことが大切なんです。そういうアイデンティティを各企業が持てるというのが、ゲーム制作の面白いところだなという気がします。

うちの会社でも専門学校生を採っていますが、なぜ採るのか というと専門学校を出ているということは、紛れもなくそいつ はゲームを作りたいと思っていることが証明されているからで す。一般で募集すると、ゲームを知らない人がいるんですね。 ただ景気よさそうだからとか、話題になっているからとか。僕 らの業界って今良くても、来年わからないじゃないですか。だ から、その会社のノウハウを利用してビッグになるチャンスを 作るくらいの考えていてほしい。専門学校を出た人も、それだ けで就職が保証されるわけではないですし、そこで何を学びた いのか、自分で課題を設けてやってほしいですね。

株式会社ソニック 代表取締役

# 高橋宏之

日本大学芸術学部や。大学時代に演劇、テレビ制作の企画等を経験し、普通の社会人に。
27歳の頃にファミコンに出会い、魅了される。
ひょんなことからエニックスへ入社し、ドラゴンクエストⅡ、Rの広報とディレクション
を担当する。独立後クライマックスを軽て、
1993年に株式会社ソニックを設立。MD、
MEGA-CD等でシャイニングシリーズを、そして野年はセガサターンで「シャイニング・ウィズダム」をプロデュース。

## 高橋兄弟はどのようにしてゲームに関わり、成功したのか



Beyond the Beyond
(for PlayStation)

大学を卒業してすぐに入った会社で驚いたのが、コンピュータで作った資料のプレゼン能力の高さ。僕は文系だったので、 ・選に就職したわけですが、その会社には1BMのマシンがあって、上司に企画を通す時によく活用してたんです。考えてみれば小さい頃にTK-80というマイコンを持っていて、1、2年やたらハマっていた時期もあったんですよね。改めてコンピュータの面白さに魅せられて、ビジネス系のコンピュータ会社へ転職したんです。でもそこで作るものといったら非常に限られた世界でのシステムがほとんどで、もっと広い範囲のユーザーに喜んでもらえるものが作りたくなってきたんです。で、たまにゲームをやったら、すごく進化してたんでビックリして、ゲームの虫がうずいてくるし、コンピュータのプログラムは面白い。兄の働いている環境が正直うらやましくなって、誘われるままにこの業界に飛び込んだわけです。

入った当初は、面白いものをどうやって表現すればいいのか、 ずっと考え続けていた。特に兄がいるということもすごいプレ ッシャーになっていましたから。端から見ると楽に見えるかも しれないけど、世間からはやって当たり前、できて当たり前に 見られるから、どれだけプラスαを作るか、その墓藤がありまし た。その墓簾は多少薄れてきてはいますが、とにかく良い物、 面白い物を作っていこうと部分では変わりたくない。結局僕の 根っこの部分には、多くの人たちに対して「こんな面白いゲー ム作っちゃったよ」と言いたいというのがあるんです。

今の時代、ゲームにだけ詳しいというだけでは、エンターテインメントというくくりで考えた場合、クリエイターとして生き残れない。だから、いろんな物にいつまでも好奇心を失わないような姿勢って絶対必要だし、それをプロの目で見られるようにしなければならない。「これ面白いな」だけで終わったのでは、自分で面白いものを作れるはずはありませんから。物事に対して、論理的に整理できるような知識とか、分析能力が必要なのではと。そういう目ができてくれば、学校選び、仕事選びにも役に立つと思います。将来的に自分がどんな立場でやるのが一番合っているのか。どうすれば能力を発揮できて、キャリアを身につけることができるのか、漠然とでもいいから考えてほしい。若いうちは考える時間がたくさんあるのだから、いろんなことに興味をもって、そして打ち込んでみてほしいですね。ゲームに限らずね。

### 好奇心を失わない姿勢を持ち 分析するプロの目を養え

SHUGD AKAHASHI

株式会社キャメロット 代表取締役

## 高橋秀五

学性院大学等。小さい頃からコンピュータに 関しんでいたものの、大学辛素検索と氏の様 まったくコンピュータとは関係ない会社へ就 職、ピジネス系のシステムエンジニアを様だ 後、兄宏之氏の為多いで株式会社ソニックへフ ログラマーとして参加。「シャイニング・フ オース』、「シャイニング・フォースCD」等 を担当。単年独立し、株式会社キャメロット を改立。プレイステーション「Reyord the Beyond」をリリースした。

# 代々木アニメーション学院

DRAWING

CGのリアリティを追求 する。それは第一に人間 のリアル描写から。

代々木アニメーション学院はその名のとおり、そもそも はアニメーション技術教育がメインの学校だったのだが、 現在ではメディアの広がりに合わせて、最新CGなどの授 業もさかん198やMacを使ってCG画像を作ったり、文部 省認可のCG資格をとるためのコースとか、クラスは多彩

ただしCGといえと動きの基本はアニメたから、絵の技 術を学ぶ時間は圧倒的に多い。たとえば登場人物の動きや



芝居が自然になるように、「人体創画」という授業で、人の 筋肉のつき方や筋の動き方を分析しながら描いてみて、人 間の動作の法則を学びとる。それに3次元描画に不可欠の 遠近法や色彩設計の授業etc。さらに特徴的なのは、自分が 作ったキャラクターをいろいろアレンジしながら、ゲーム の世界をよりドラマチックで面白く追求していく、そんな 独特の発想トレーニングの時間をもうけていることである。

なんといってもゲームは、キャラクターとそれを取りま く世界をどれたけ魅力的にするかが鍵だ。最近は、CGの リアルなホリゴン映像が増えているけど、機械的でなじめ ないって人がけっこういるらしい やはり人の感性が削り

出すアニメをベースにしてコンテ ンツした方が、温かみや人間味が あって感情移入しやすいらしいの だ。だから人の体をちゃんとデッ サンすることから始めなければ、 本当に人間っぽいキャラクターは できてこない。このことは、アニ メキャラはもちろん、デシタル転 換で創造される3D映像にはなお さら重要なことである。

ここまでのテクニックを教えて くれる学校は日本でも数少ない



魂がワッと喜ぶビジュアル造形のできるプロフェッショナルを育成中 をとらえるための デッ サン力を徹底的にきたえ

学院は、

ション=

# えぐり抜いた発想としのぎをけずったテク ックがないと、生きたビジュアルは作れない

INDEX

Bigだからではな

アニメーター科、 CGアニメ・ゲーム

科などに代表されるビジュア ルアート系学科は、伝統と実績が抜きん出て おり、全学科とも内容・設備ともに高い充実 度を誇る。たとえば、CGアニメ・ゲーム科 の教材は、すべて学院全校の担当の先生方に よるオリジナル版で最新情報を満載 学院は 全国11ケ所に展開しているが、カリキュラム は綿密な連携によって進行するから、地元に いながらにして代々木本校と同レベルの授業 を受けることができる。とくに来期からは衛 星放送システムを導入するので、全国寸分く るわぬ同レベルの授業が実現する。

また地元を離れることになっても、専用家

があるから安心だ。たとえば東京に12棟など、 札幌校、大阪校をはじめとする7つの各地方校 に専用寮があり、希望者全員が格安で入居で き就職者は卒業後にも2年間住み続けられる 他に学院と契約した共同寮、アパートもある

学生生活の実を上げるもうひとつの大きな ささえは、健康管理だ。それについては、学 院生なら無料で24時間医療・保健のケアーを してくれるホーム・ドクター制度もあるので 常に安心して勉強に集中できる

#### 現役者ごんにちは



小林裕幸

小説や漫画を読むのが好き。 目下「指輪物語」(トールキ ン)を読んでます。最近は森 の中で迫りくる敵と聞いなが ら生きて行くゲームを作りま した。夢は自分のゲームを世

■後輩へのアドバイス:

「楽しちゃいいものはできな いよ。とにかく自分で努力し

#### GUIDANCE SCHEDULE



A 1		8.58	898		大都市	5.5 MK	8/85		NEW .	DIFLE	1.5		200	大田田	
	6.//	6/16 (8)	6/2-1		(B)	6/30 (M)									
	7.8	3/7 (8)	3/7 [[	B1 2	714 (6)	394 (8)	701	(8) 3/	da (0)	2/7 (8)	200	(III) 16	00 (00)	700 IE	
	1月	671 K 8/16 E	6/1 6/10		102 M 10 B	8/12 B 8/18 E	6/19	A D	22 12	A70 B	8/21	8 10	2 8	6/25 B	
	10.20	E48 #2						28 18				RR-RB			
	R	8/1	88	9638	ER	Bio	-68	818	8.89	北京	- 8月	763	100	10	
		8/1(本)	8/30(余) [	8/21(8)	7/30(0)	7/29 (R)	8/22(8)	7730 (51)	8/19(8)	6/22 CB	8/23(2	8/36/A)	8/23(金)	7/20 (概	
	10.30	N# #8 28							+3 · 68				APP		
	B	PH 10	3.46	18 to		za Mila (		NO - 1 - 8	bsa l	EC -	Æ10	24	8.9	84	
l		7/7 B	7/21 B	6/30 J	8 8/22	年 7/31	8. 8/21	M10/0	in in its	/27 × 1	1/25 . II	7/14 8	7/20 B	8/25 E	

#### 代々木アニメーション学院

■ 0120-310-042(才能を世に)FAX 0120-310-595(才能すご

# 東京コンピュータ専門学校

TICSで学ぶものはコンピ ュータの最新技術と知識、 それに3つの しである

【Communication】(対話力)、 【Concept】 (判断力·問題解決力)、 Creation (創造力)。



#### 受け身だけの授業では、伸びない力もある

ゲームプランナーの仕事は、ゲームの企画構成だけでは ないゲーム制作はシナリオライターやプログラマ、グラ ッフィカーたちとの共同作業。プランナーはそのまとめ役 として、スケジュールを管理したり、各担当者と話合って 意見をまとめ、ときには相手を説得したりしなくてはなら ない。まさに3℃をフルに要求される立場だ

TICSでは、そんなゲームプランナーを育て上げるため に、講師と生徒がとことん会話する。講師はそれぞれの生 徒たちが何に興味を持っているか把握し、生徒たちが漠然 と思っていることにどんどん質問を浴びせて、疑問を抱か せる。そうすると、生徒たちは自ずとあれこれ考え、自分 の思考を具体化して整理していくことになる。この訓練を 繰り返すうちに、生徒たちは相手の高いたいことを理解し、 自分の考えを表現する力をアップさせていくわけだ。

こんな授業は、生徒80人に対して10人の講師が向き 合い、ほとんどタンツーマンに近いゼミスタイルだからこ そできること

クリエイターになるための、知識や技術教育もしっかり フォローしているが、まずはゲームブランナーとしてだけ でなく一社会人としても重要な、この3 C 教育の徹底ぶり に注目してもらいたい。

#### 学生紹介

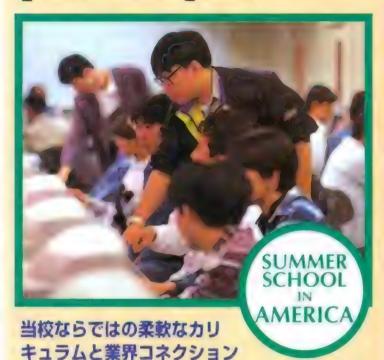


■加藤久美子さん 20才 2年生 読書が好き。活字離れ気味の今の子ど もたちに、ゲームを通して物語の世界 を紹介するのが夢。

グループ「高橋と愉快な仲 間たち」で、ゲームを制作。

■ 鈴木新一くん 21才 2年生 熱帯魚が好き。熱帯魚のシミュレ ーションゲームを作りたい。





学校は早稲田大学など多くの教育機関が集まる学生街 で、通学にも便利な高田馬場。マルチメディア全般をお さえた4学科8分野をおき、1年次前期で一般教養も広 く学ぶ共通カリキュラムを修了し、それから進路を最終 的に選ぶるステムになっている。特に海外研修には力を 入れており、春と夏にアメリカでの英語研修をかねたイ ンダーネット&ダー高メーカー体験ツアーを実施中 2 年次を修了した後は、さらに専門性の高い3年次で卒業 制作を行い、その作品を持ってゲームメーカーを訪れる。 現役活躍中の講師が多いこともあって業界とのパイプも 太く、ゲーム企業のプロと学生が共同プロジェクトを組 んだり、企業へのアルバイト紹介を随時行い、就職につ ながるケースも多数

#### **GUIDANCE SCHEDULE**

体験入学会

7/13(土)、24 (水)、 8/4 (日)、7 (水)、 21 (水)、25 (月)、 31 (水)、 18(日)、 28 (水)、

学校見学会

15 (日)、 9/1 (日)、8(日)、 29 (日)、10/6 (日)、 22(日)、 13(日)、 20(日)、 27 (日).

学校法人 東京コンピュータ専門学校 161 東京都新宿区下落合1-1-8 **∞**0120-033-227

# ゲーム・CGなどのクリエーターを育成!!

# ORIGINALITY

## 東京デザイナー学院

#### 第一線で活躍できるプロを養成

ただ分業の一端を担うのではなく、自 分が作りたいものを作ろうとする、起業家 精神を持ったゲームグラフィックデザイナ

ーを育てることが目標 そのために、生徒たちが

持つ独自の発想を大切にし、それを引き出す教育方針をとっている 学生は、まず静物や石膏などの基本デッサンを週に3時間、ア クリル絵具やボスターカラーを使って作品を作る授業を週に3~ 6時間行って表現力の基礎固め。そして「Macによるハッケー ジデザイン」にはじまって、「文化人類学」や「ヨガ」にいたるま で、あらゆる分野を網羅した94種類のゼミナールを自由に選択 して、1年次から専攻に縛られず、興味・関心のあることを好き なだけ学ぶ

さらに、ヨーロッハ研修旅行や3年次に アメリカの「スクール・オブ・ビジュアル アーツ」に編人できる制度があり、国際感 覚を大いに磨くこともできる









## COURSE

■グラフィックデザイン科 ■コンピュータデザイン科 ■イラストレーション科 ■アニメーション科 ■コンピュータアニメーション科 ※その他28コース



# SOUND

## 東京ビジュアルアーツ

#### ゲームの音作りを学ぶ!

ゲームを盛り上げるためのゲーム音楽作りは、まず企画書を読んでゲームの絵柄を想定し、音をイメージする。そして645種

類の音を出せるコンピュータからその音を拾い、

そこから譜面におこして音楽を作り上げる。 つまり音を通して自分のイメージや思考を表現するわけだ。

そこで当校では、プロもよく利用する専門スタジオで実習を行ったり、音で日記をつけるというユニークな訓練を行い、音によるコミュニケーション力のアップを計っている。こうして力をつけた先輩たちが、現在、ゲーム業界でサウンドディレクターやサウンドブランナーとして活躍中





### COURSE

■サウンドクリエーター科 ■コンピュータミュージック科 ■コンピュータ映像科 ■コンピュータフォト科 ■マルチメディア科 ※その他33コース



東京デザイナー学院

101 東京都千代田区神田駿河台2-11 000120-62-6006 大阪デザイナー学院

〒530 大阪市北区宝馬2-3-20 120-59-2299

東京ビジュアルアーツ

〒102 東京都千代田区四番町17 西田0120-64-6006 ビジュアルアーツ 草間 大阪 〒530 大阪市北区省横崎新地2-5-23 田田 0120-69-2299





**数多くのケームクリエイターを育成している「バンタン電影情報学院」は、** 考え得る最高の環境を描えたスクールです。

夏々と変化していく美界の服新ノウハウを学ぶため、調師は現役で活躍している プロのクリエイターであり、カリキュラムも業界の開発過程をシミュレーションしています。 さらに、使用するマシン選は、プロが実験で使用するものと問レベルのものなのです。 君が「ゲームクリエイターになりたい」という夢をその手に掴むため、 バンタン電信報学院は歌とゲーム無罪の距離をすぐそこまで近付けているのです。

#### 即戦力を育成する! 100%プロの調師陣

バンタンの議師は100%プロの方々です。世界で通用する力を身に付けるためには、 学者の元素による製料を置りの指導ではなく、個界のプロによる実施的な程度でなければなりません。

時代を見据えたマシン・ラインナップ ゲーム展界のマーケットが世界に広がり、国内のゲーム会社の大半がDOS/V上で開発を 始めている以上、投票でもDOS/Vを使用します。 勿論、ひとり一台体制は言うまでもなく、その他にもMachintoshや Indy、Indigo等、最先達のマシンでケーム制作ノウハウを管得していきます。

業界とインタラクティブに構成されたカリキュラム バンタンのカリキュラムは業界からのアドバイスのもとに構成されています。 コンピュータ業界は常に進化しているため、業界の情報をリアルタイムで取り入れ、 卒集後、学んだことか時代連れとならないよう考慮されているのです。

#### '97原集コース

97月末コース 原備記2年。 ゲームデザインコース シナリオ&ライターコース ゲームグラフィックコース ゲームプログラムコース グラフィックデザインコース コンピュータアニメーションコース コンピューッドニメーション ビジュアルクリエイトコース デジタルサウンドコース 画面34年制 ゲーム開発研究コース

イベントスケジュール: 97年学校説明会 素研受付中 ゲーム・TRPG大会 4月21日(日) 総合説明会&体験入学 5月12日(日)

97年度学校東内書無料送何中 当学院に関するお問い合わせ、資料講求(無料) は、 ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

#### バンタン電脳情報学院

0120-51-0505

〒150 渋谷区東3-22-14-4SM











事具 全日制

プゲームクリエイター科(2年制)

■ゲームクリエイター研究科(3年制)

■企画シナリオ・キャラクターデザイン科(2年制)

■マルチメディアクリエイター科(2年制)

■CGアニメクリエイター科(2年制)

■アニメーター科(2年制)

■声優タレント科(2年制) 《声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMサ

■コミック科(2年制)

新設

■ノベルス・ライター科(2年制)



19.00から学へるプロへの近遭

■ゲームクリエイター専科

ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)

ゲームプログラムコース(週2回/1年制)

• 4-4-70ダラマー・4-4-70ですー

ゲーム CGアニメコース(週2回/1年制)

■パソコンゲームクリエイター専科(週1回/1年制)

■声優専科(週]回/]年制) ●アニメ声像● Y画枚き替え●ゲーム声像●(1)●(M+)

コミック専科(週1回/1年制)

ノベルス専科(週1回/1年制)

入学案内書 無料進呈

【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を 明記の上、下記あて先までお申し込みください。〒150 東京都渋谷区東2-29-8

TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 セガサターン M・プレステ 4係



確実に基礎マスター後は、ゼミ形式の実践ソフト開発

ADEM

大学生・社会人等の時間に制約の ある方にお勧めなのか夜間コースです

ので作品つくりに役立つと思われます

曜日別授業 各科共.週2回投棄

授 業 料:基礎応用編 55月間

マネシメント & マーケティンク科 ロ 1 M&M !!!

開校日:平成8年6月3日(月曜日)+今年80%

平成8年10月1日(火曜日)

授業時間:19:00~21:30(2時間30分)

実践編 动片間。

大曜日・木曜日 ブロウラム科/ウヤート クリエイトね MSM4・水曜日・金曜日 ファンニンタセ/ソラフィーフエト・

多文章 数學表記[10] - 新聞成婚和,如《8日刊

松里科 300,000円(地名城科共通)

ケーム企画制作本科

週2回のフロクラムは小人数制での受講となります。ます、ケーム

企画制作を行う上での基礎知識全般を学習の後、ゲーム企画制

作本料では、実際にゲームソフト完成までのプロセスを学習して

いきます マネシメント&マーケティンク科では理論と研修を行い

ゲーム・プロテュースを行います。更に、現在開発に従事している相

当者との智慧応答等の講義では 環場の生の声も聞く事が出来る

\*\*・・プログラム科・グラフィックス科・サウンドクリエイト科

I'M A X A

礎

から実

践

演

1

タ

就職までを視野に入れたスペシャリスト教育のカリ キュラム編成 高校生・大学生等を対象とした2年 制コースのゲーム企画制作本料は、1年目はゲーム 制作の基礎知識全般の学習とともに、自分が とのスペシャリストの道を歩むか を見つけ、各 専科ことにプロニーズにもとすいた専科訓 義の後、各チームに別れケームつくりに入りま す 2年目はそれぞれの専門分野を生かした チーム構成で、まったく新しい ゲームソフト開発を行います

また、マネジメント & マーケ

ティンク科は、業界初の

マネジメントコース 将

来のフロデューサーを

育てます

お望れ

ゲーム企画制作本科 グラフィックス科・サウントラー

1 + 34 マネシメント&マーケティンク科

開校日:

平成8年4月15日(月曜日) 授業時間:9:00~16:10

ゲーム企画制作本科(注) 初年度 入学全 300 点 **检查和** 1, 41 % 图

マネシメント&

マーケティング科・32

1.7全 · 61.150円 冷里和 

由に編 できる

基礎から応用まで 自分のペースで じっくりマスター

インターネット通信調度では、ア イマックスの第一線で活躍する クリエーターのマンツーマンての 指導のもと、ゲームソフトのコンセ ブトつくりからプロクラミンクまでを インターネットを通して懸切指導 趣味 のゲーム制作から、プロ養成までのカリキュラ

ムを構成した、まさに現代版通信講座です

開校日:平成8年5月13日(月曜日) 上部 注 机铸件入学

受講順序

入学手続きが完了次第、バスワード及びお 名前のようされたカートをこ記述されて いただきます。

こうらわたり ハースこうファスを行し ます リスワートを入力してホームページ を関いたほから1年間使用できます。 

授業料:270,000円(1年間)

ホームページには 何かと役立つ情報いろいろ

ホームページには、全日/夜間/通信 講座の生徒たちか自由にケームに ついて情報交換するページです スクールからの情報 (試験情報/業 界情報なと)、ケーム作成ペーシ等 も用意しております ゲーム仲間 を作るもよし、来たるべく就職に情 え情報交換もよし 大いに活用し てください。

#### NEWS I'MAX MARKET



夜間コースの平成8年6月生は、今回のみ開校記念 として入学金を無料とさせて頂きます。

成より参加することができるのでこの機会をお見 逃しなく。



また、全日コースへ編入する際1月からのチーム編

#### ・の他にスワールのサーバー・クライアント利用かり企業2万円にで加入できます。また の事情な必要「円に「競技化人かできます。 事態と明確なつる政策を連律しおいて、全日コーズへの編とる優者、対して編人は 軽かっ、編入り、次一下、17時によ 96 97 98 チーム制作 M&MA 19 84 ゲーム企画制作本料 赛路 MAME インターネット通信講座 礎(半年) ▶ 広 用(半年) ◆開鈴入学司部

5 日 全 見学会 AM | - 10 - PM / - 10

6日: 見学会 AMII 面 PMC JT

12日全 見学会 PMs 30

15日月 入学式

16日火 接層開始

19日全 見学会 PMF 30

26日全 見学会 FWh 30

3日金 特別体験セミナー(憲法記念日)

4日:特別体験セミナー 国民工体目

10日全 見学会 PM6 30

11日上 見学会(PM2-20)

13日月 インターネット講座開始予定

17日金 見学会(PM6:30) 24日至 見学会 1756 切

25日土) 見学会(PMc.00) 31日俭) 見学会(PM6:30) 3日(月) 夜間コース開始

7日全 見学会 PM6 印

8 日土 見学会 PM2 T0 14日全 見学会 PM6 30 21日全 見学会 PM6 50

22日土) 見学会(PM2:00) 28日李 見学会 PM6 可 5 日金 見学会(PM6:30)

[2日全 見学会] PM6 31 13日: 見学会 PM2 30 19日至 見学会 PVb 30

24日 \*、夏斯留学 PM2 00~3 00

25日休 夏期留学(PMI:00~3:00) 26日全 夏期留学 PM 30~3 301

#### 取次店

北海道。

TEL.(011)784-6116

●仙台●

TEL.(022)211-4295

●大阪・名古屋●

TEL.(06)946-2936

力.州

TEL.(092)452-2178

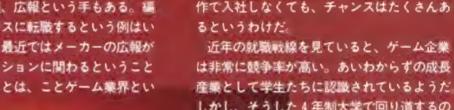
#### 才能を生かすも殺すも「やる気」と「環境」しだい

# 夢を持ち続けよう!

かつて、ゲームは1人で作る物だった。1人で企画し、プログラミングし、ドット絵を書き、音をつける作業。もし現在の32ビットマシンでそんなことをやろうものなら、1本のゲームを作り上げるのにはたして何年かかるだろうか。いや、作れる人がいるのだろうか。それだけクリエイターの仕事は分業化が進んでいる。例えばグラフィックで言えば、キャラクターと背景の制作が分かれているのはもはや当然。格闘ゲームなどでは、そのキャラクターごとに担当がいるほどだ。つまり、それだけ1本のゲームに関わる人が増え、それでなくてはクオリティの高いゲームを一定期間で作れなくなってきているわけだ。

また、ゲームはその発売元だけで制作することも難しくなっている。大手アーケードメーカーにしても、まるごと外注に委託したり、有名作家、漫画家、作曲家など、外部の人間と組むことも珍しくない。ゲームは発売元であるメーカーを目指さなくても作れるというわけだ。ゲーム業界にあこがれる人は多いと思うが、まずはこの状況を理解しておいてほしい。

さらに、ゲームクリエイターじゃなくても この業界で働く方法はいくらでもあるという ことを覚えておこう。我々のやっている編集 もそうだし、営業、広報という手もある。編 集者がソフトハウスに転職するという例はい くらでもあるし、最近ではメーカーの広報が ゲームのディレクションに関わるということ もある。ということは、ことゲーム業界とい



近年の就職戦線を見ていると、ゲーム企業 は非常に競争率が高い。あいわからずの成長 産業として学生だちに認識されているようだ しかし、そうした4年制大学で回り道するの がいやなら、ゲームスクールでたたき上げる という手もある。実際にゲームスクール出身 で活躍しているクリエイターも出てきている とはいっても、入ればだれてもクリエイター になれるわけではない。どんな大学でも専門 学校でもそうだが、当然しっかりした目標や 夢、ゲーム制作に対する意識をもって学ばな ければ、ものにはならない。まずは自分が目 指す職種は何なのか、護師陣はどうなのか、 環境はどうなのかをしっかりと見極め、スク ールと専攻コースの選択をしていこう。また、 冒頭のインタビューで高橋氏が述べていたよ うに、今のうちにいろんなことに興味を持っ て、打ち込んでみてほしい。ゲームはもちろ ん、スポーツでも映画でも何でもいい。オリ ジナリティ溢れる作品を創造するには、まず はやる気、そしてそれを実現するための環境 が大切。目指せノクリエイターノ

うことで考えると、非常に門戸は広いし、制



#### クリエイターの仕事

#### ●プロデューサー

ゲームを制作に関するすべての統括責任者。 企画決定、スケジュール管理、予算管理、 スタッフ間の意見調整など、裏方的仕事も 少なくない。現場仕事にあまり関わらない バターンもある。

#### ●ディレクター

プログラマーやデザイナーなど、現場の制作進行を担うリーダー。映画でいうところの監督業。プロデューサーの補佐的イメージがあるが、実際はディレクターがしっかりしていないと、制作はうまくいかない。

#### ●プランナー

ゲームのブラン(企画)を立案する人。実現性のあるしっかりした企画書、仕様書が書けなければならない。また、その仕様をデザイナーやプログラマーに伝え、きちんと実現に導くことも仕事。

#### ●シナリオライター

ゲームの脚本、ストーリー部分を構成する。 RPGやSLGでは特に重要な仕事だ。ドラクエの堀井雄二氏のように外部スタッフを起用することも多く、ただ文才があるというだけではこなせない。

#### ●ゲームデザイナー

ディレクターやブランナーの中間的意味合いの仕事で、最近ではあまり聞かれなくなった職種。あるていどプログラムなどにも 精通し、実現性のある企画を立て、実際に チームを動かしていく。

#### ●プログラマー

プランナーやディレクターの要望に沿って ゲームを組み立てる仕事。 最近では操作シ ステム系、戦闘シーン、フィールドシーン と分業することも多い。 創意工夫で仕様書 以上のものを上げることも必要。

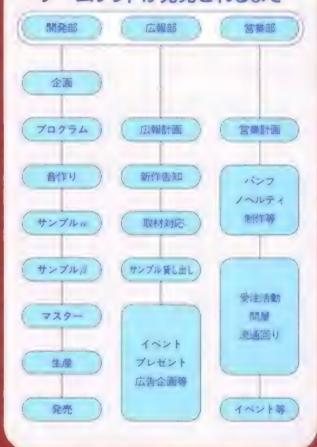
#### ●グラフィックデザイナー

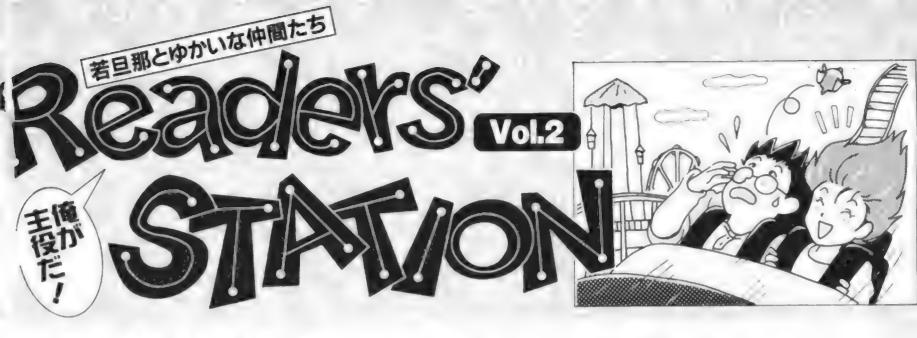
キャラクター、背景、オープニングムービーなど、ゲーム中のあらゆるグラフィックを描き起こす仕事。3 Dものが増えてきた昨今、ポリゴンの技術も必要となってきた。分業化も進んでいる。

#### ●サウンドプログラマー

ゲーム中のBGM、効果音(SE)などを 作曲する。ゲームの音楽は繰り返し聞くも のである以上、何回聞いても飽きず、場面 場面で盛り上げる技術が必要。ツールが充 実してきているのでオリジナリティも大切。

#### ゲームソフトが発売されるまで





## =Rs' DIARY=

- ――そう、僕も花粉症じゃないのに起近クシャミが出やすいんだよね。誰子ちゃんが噂してるのかな?
- ――そのうち間討されたりして……

大年の出来事。僕の家には新旧数々のゲーム機が、サターンを買って数日後、今まで正常に遊べたゲーム機 達があり、まるで申し合わせたかのように一斉に使いものにならなくなったので、現在、満足に動くのはサターンだけ。なんか恐い。

(北海道・グレートちゃぶ台・21歳)
――以前、「もう、こいつも遅いよな」って、 自分のパソコンに見切りをつけようとしたら、 動かなくなってしまったんだよ。恐いよね。 ――ほー、遅いからって半田ごで持って改造 しといて…… ほー

→ んにちは。リニューアルでコーナー 名が「旦那の日記帳」になるんです ね。ダンナで思い出しましたが、デビルサマナーの悪魔のセリフで「何だ、サマナー か」というのを、僕はどうしても「だんな様〜」と読んでしまい、そのつどドキドキしています。こんなのは僕だけでしょう か。う〜ん「旦那様の勘違い」なんてところでしょうか。

(Rの動)

――いやあ、「八兵衛、うっかりしちまったい」 なんてところでしょう

――「旦那様」でドキドキする男の子ってヘン よ、やっぱり。ところでRの助くん、伯所と本 名書いてね。図書券送れないから

**つい** 先日、サターンソフトを買いに 行った時の、店内にいたカップ ルのお話。

男「ほら、おまえの好きなパーチャルファイター2があるそ」

女「パーチャファイター!! いいかげ ん覚えてよね!」

こんなゲーマーな彼女が欲しいと思いました。

(神奈川県・MOON)

――ストZEROの春胞は、画面端で千裂脚の後、鞘由天昇脚につなぐのは当然として……

- ――本当に欲しい? こんな人
- ---あんまりだわっ

あれは そう、昨年の12月。宿泊 客でサターンを持ち込

みできた若いのがいた。私は「おつ、

#### ▼大阪府・存何在処

-どういう環境で行ったんだっていうとト、いるよ ね。派まで流された日には、もう……

ーーでも、テーブルの上に座ってしまうあたり、なん か変な人だったりするのだ お仲間だ」と思うとなんかうれしくて……。宴会が終わりさっそくゲーム大会! 私も仲間に入れてもらってパーチャをやったけどガッカリ……。みんなへタなんだもん。勢いで「私に勝ったら宿泊代タダ!」な~んて半分冗談で言ったけど結局1度も勝てずに帰っていったワ。その仲間の1人がまた泊まりに来て挑戦してきたけど『10年早いんだよぉ』

(愛知県・力どやリミックス) ──今度、編集部の猛者10人くらい連れて泊まりに行ってもいいかな? タダだよね。 ──本の発売遅れるよ、若旦那。

「他が 女だったらアンジェリークなんて恥ずかしくて絶対に買えないぜ~」なんて言っている田中は、18禁ゲームを買いまくっています。世界人類が平和でありますように。

(三重県・ターザム鈴木)



#### ▲茨城県・スナフテン

ん~、4コマ川のセガマニアのお情が、すべてを 物語っているんじゃないでしょか? まあ、僕は別に 名にしないけどね

一たって、人んちでやるつもりでしょ

De CTATA

あぐら を かいてい たら、ハムスターが 尻の割れ目をめがけて 頭突きしてきました。 (茨城県・S.K.) — そりゃ、 尻からいい香りのガスを出して 対抗するしかないね



▲群馬県・Pupil・16歳

一新しい流者のみんなのために言っておくと、まとめて送るのはまったく問題なし。 ただ、11分の伯所氏名と、投稿先はそれぞれのハ ゲキの裏に書いておいてた

# Rs' 弄一块 基本

#2「Twin Advanced Rom System について」

★バーチャCG集。あれに含まれていたコレクションという概念は、TARSにおいて大きく 実を結ぶと予言する。

例えばこんなのはどうか。CD1枚につき 1つの街、またはダンジョンのデータ。値段 は2,000円くらい。「ソーサリアン」ではシナ リオの供給だったが、これは世界の供給とい う趣向で、集めるほど世界が広がっていく。 フィールド移動はなく、CDの入れ替えがそ れにあたる。ものによっては希少価値を持た せたり、入手条件を限定したりするのも面白 いだろう。コレクション熱メラメラである。

1枚1枚がきちんと遊べるものであること

#### [ パンツァーが好き!

「パンツァードラグーン ツヴァイ」いいです ね~。プレイヤーの声をちゃんと聞いて作っ てくれているって感じが、とにかくいいので す。

ただ、前作はドラゴン君と旅行しているって感じが好きだったのですが、今作はバックストーリーのシリアスさもあって、いかにも闘ってますっ!となっているのは残念です。「3」では、心底ハッピーエンディングであってほしいです。

それにしてもOVAは不安……。SEGAさん、お願いです。このシリーズを大切にしてください。

(ティルス・SHIPPO・28歳)

#### [ PLGについて ]

ハドソンが使っている新しいシステム PLGについて僕は疑問を持つ。なぜなら、 PLGを使うとサターンの内蔵カレンダーと 連動しているので、働いている人にはほとん ど夜のフィールドしか遊べないのではないか。 朝からのフィールド画面で遊べるのは休みの 日だけになってしまうのだから。PLGを使っ てもいいが、設定でPLGを使わないようにで きたらいいと思う。まあ、なんだかんだいい つつ期待していますので、よろしくお願いし ます。

(香川県・高橋幸三・25歳)

#### 見 完成度って何?

前々から思っていたのだが、批評家の方々がよく使う「完成度」って言葉、一体何だ? 抽象的すぎてよくわからん。完成度の高いゲームは面白いゲームなのか? 面白いゲームでも完成度の低いものはあるのか? だいたい何をもってゲームの「完成度」を判断するんだ? どうも私には語彙の少なさをごまかすだけの逃げ言葉のような気がしてならない(俺の頭が悪いだけ?)。誰か完成度を定義して//

(三重県・ターザム鈴木)

像ソフトが横画面ばかりのため、わざわざそんなレアな使用目的を考えて余計な金などかけるメーカーなどなく、一般家庭向テレビでは縦画面不可という結果になるのです。先に挙げた「ウィンドウは10.4インチで定価15万円もするので、買うのは少し勇気がいると思いますが、液晶テレビなので仕方がありません。逆にいえば、(表示部の重量が負担にならない)液晶テレビだからこそ、縦画面を実現できたのです。買うか買わないかはお任せしますが、電器店やAVショップを回ればもっといいものが見つかるかもしれませんよ。

(愛知県・B-BOX)

# Rs' ユーザーの主張 フックラン・サーク主張



#### [ 縦シュー愛好家のみなさんへ]

縦画面OKのテレビは存在します。シャープが出している「ウィンドウ」という製品です。そもそも普通のテレビを縦置きにしたときに何が問題かといえば、ブラウン管の重量に取り付け部が耐えられなくて危険だということなのです。だから、アーケードゲーム筐体のように最初からそのつもりで作ってしまえば大丈夫なんですが、テレビ放送、その他の映

#### ラブコメの時代

ワシ最近思うんだが、ゲームのストーリーって「やってやるぜ!!」「俺たち仲間だろ!?」って感じで、「ここは俺に任せて先に行け!!」とか、死んだと思っていた仲間が実は生きていて「なにがしは勇気のパワーをくれた」っつーノリの少年ジャンプ的「友情・努力・勝利(というか、友情・単純作業・勝利)」の世界から"ラブコメ"なものへと移りつつある

は言うまでもないが、自分の持っていない世 界を友達と貸し借りしたり、鉄道模型的に広 げていくような感覚は、ちょいと楽しそうじ ゃありませんかね。

(埼玉県・永沼純也・22歳)

★このシステムを使う前に本当に必要かどう かをよーく検討していただきたい。使用を許 されるのはサターンの限界を超えるものか、 画期的な使い方をするもののみにしないと、 いたずらに値段を上げることになってしまう。

(東京都・村ちゃんピッキー・23歳) ★僕は、TARSには決して反対ではありませ んが、時期尚早という気がします。移植が不可 能といわれたVF2でさえ、サターン本体のパ ワーだけで、限りなく完全に近く移植してく れました。しかもサターンが弱いといわれた 3Dポリゴンゲームでです。しかし今回初めて TARSが使われたKOF'95はサターンが強い といわれる2Dのゲームです。インタビューで

は「こんな方法もある」ということでしたが、 僕にはサターン本体のパワーがここまでしか ないというように感じられてしまうのです。

しかし7,800円という低価格でリリースさ れる点や、セガサターンだけの機能を生かし た手段という点では良いと思います。ROMを つけるからにはCD-ROM単体のゲームより 良いゲームをメーカーさん達には作ってもら いたいです。

(山形県・ニヤリの助・16歳)

# 「オマケについて」

ゲームをクリアすると現れたりするオマケ。ノーコン ティニューや上級モードクリアなど条件が厳しいことも 多い。努力した人の特権と見るか、不平等と見るか。み んなの意見を待つぞ

# 格言日和

#### ₹字が悲惨

#### 再德伯斯

|解説||没になりやすいハガキのこと。

(埼玉県・二酸化鉄)

♥石様をたたいて

#### サターンを買う

#### 【石橋をたたいて渡る】

解説』これ以上の値下げはない。買い待ち人 よ、今こそお店へ走れ!

(茨城県・タマゴ)

♥サターンがつけば ラジオ

#### が引っ込む

#### 【無理が通れば道理が引っ込む】

「解説」サターンをつけるとラジオに雑音が入 ることから気じて、「サターンで「ときメモ」 やりながらラジオは聴けないなあ』と思って いたらラジオが終わって悲しいなぁ。

(東京都・誉久美)

、岩手県

錢鲱

んじゃないだろうか。「同級生」「ときめきメモ リアル」は言うに及ばず、「ラングリッサーⅡ」 「ゼロヨンチャンプ」もそんな感じだし、「サク ラ大戦」もそんな感じじゃない? まぁ、い つまでも "大魔王(笑)を倒して世界を救う" ストーリーと、2頭身キャラのちょこまかし た "演技" と、相も変わらず「ウィザードリ ィ」のゲームシステムとでゲーム作っている 場合じゃないよね。ストーリーが変わればゲ ームシステムもそれに合わせて変えるべきだ し、"ダンジョンにもぐらないストーリー"だ ったら「ウィザードリィ」のシステム使う必 要ないし。つまり、熱血少年マンガ的ストー リーの時代は終わって、ラブコメの時代が来 るんではないだろうか!! ということです。 「ときめきメモリアル」はゲーム界の「翔んだ カップル」となるであろう!!

(東京都・怪人セイントテール・24歳)

#### [「つくろうシリーズ」第2弾?]

「」リーグプロサッカークラブをつくろう!」 に続く「つくろうシリーズ・第2弾「F-1レー シングチームをつくろう!」ってな感じでF 1シリーズを作ってください。20年くらいの 設定にして、シューマッハや右京や高木虎ノ 介(F3000)らを登場させ、ルノーやメルセデ スなどのエンジンを獲得して最終的にはチャ ンピオンチームを作る。「」リーグ」をプレイ しながら期待しています。

(広島県·F1 GP in 土星·18歳)



やかさんだ(仮)

自自即の一筆入魂!

でガマニカ田 なら 笑いてゆる P. :5: 笑えず 41 m 1. な

都 府 荊賀老人

わ名が前 的入 AP AW A方

奈良県 Y

ラッシュ時 つか

東京都 ・クレイジーじじい・ 21

0 知 県 統る キラリ 英見つける 21 逝 O

れば

埼玉県

仁有都

70

# GALLER

かなり悩んだんだけど、残念なが ら今号は一席該当者なし。最近は 初投稿の人も高レベルですな。



京都・コマサー●アサダ

一何というか……悪人面が決ま りすぎだね、この人は



一あああ、日日がああ~~ -久々のメガテンでした



▲鳥取県・LEE

一目前の中心)アキラ かなり伸 びてますな、ヒケが





▲群馬県・"M"

これは見事な和音術鬼。じゃなくって、人とエルフか。 なんか違う……。ポイントすれてるよ、名目耶



▲大阪府· 鯖のるん・17歳

いいよね、うん 一とこれで行ってんのよ、もう

#### ▼三重県・蘇亀龍庫・19歳

一ああ、そんな目で僕を見つめ

名目形、埃れーはなしね



#### ▲埼玉県・亜稀

- -見えそで見えない。
- -田増しに本性を制するわれ、

#### ▼東京都・萌誾浩史

今から年末の最優秀女優部門は際しみだね





▲静岡県・てる・16歳

この子、90割っても似合うと思うな



## 割旦那の L) ねだ

こんなのも欲しい、あんなのも欲しいと願望 はつのるばかり。でも、いうだけならタダだ もんね。どんどんおねだりしちゃおうよ。



こいつぁ

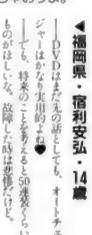
ピーケーかンの カタカケ、声か

(2 Ro. 2 - 3)

るというでを消水を軟は

まず もれいピスセドライベーでとり

12 印的 利 弘 14



便利だ!

13

-読者のGUY神氏からのお便りから生ま れた、当コーナー。企画者になったつもりで 独創的なゲームのアイデアを送ってほしい。 もちろん、イラストによる投稿も歓迎だぞ。

★あったら面白いと思うゲーム、その名も 「The Police」。これは「ザ・タワー」や「テ ーマパーク」タイプのシミュレーションゲー ムである。プレイヤーはある国(選択可)の警 察庁長官(?)となり、SWATやテロ対策チ 一ム、秘密警官などを自由に組織し、犯罪を減

らすため日々努めることになる。女人特捜チ ーム、ちびっ子餐官隊、サイボーグコップ、さ らには暴走族デカ、キレてるデカ、はぐれ刑事 など、自分独自の警察集団を作ることもでき る。プレイヤーを邪魔するものは犯罪者、マフ ィアだけでなく、マフィアと内通する警官、 FBI、CIA、他国のスパイ、謎の宗教団体、 そして税金問題、警官のストライキなど様々 である。君は自国の治安を維持できるのだろ

(大阪府·GUY神·18歳) 一かなりの好き者と見た。うまく作れば、エ ンタテイメント性は十分にあると思うぞ。

――ただ、ゲームをうまく進行させて完全に 平和になってしまったらどうするのかしら?

## GAL'S 3、4)~区(

最近は主婦ゲーマー のみならず、中高生の の投稿も増えてきて瘧 しい若旦那であった。



○4月12日号の「いいたい放籟」 の「女子中高生に学べ」の言う とおり/ 美男子格闘ゲームを 作ってほしいな。だって「パー チャ2」では、女の子はやつばり リオンとジャッキー使いばかり。 シュンやジェフリー使いを見た ことがない。 かわいそうだけど 納得。それとなるべくやさしい ソフトを作ってください。学校 帰りのうさ晴らしに……と思っ てゲーセンに立ち寄る。シュン カパイにやられる……。悲しす ぎます。現役女子高校生の意見 でした。(群馬県·Pupil·16歳) ○こんにちは、私は22歳の主婦 です。私の主人は仕事が終わる

とすぐさまサターンにかじりつ くゲーム好き! それに義田も ……。夜子供を寝かし、部屋へ 近づくと……中から義田の声が ……パッとドアを開けると、主 人と競冊2人でVF2をしてい る。主人はもちろん強いが、お ばさんのくせにジャッキーを使 いこなす義田はナゼ?22歳の私 より強い/ 私はいつも負けて しまい主人がかたきを取ってく れる。でも「ぶよ通」をすると 私が強い!! ここで自分なりに かだきをとる/ 私達の家では、 サターンで親子戦争と嫁姑戦争 が始まっています。

(京都府・おかんとマーくん)

#### 1 AF するとトリかい(お)を金しか 石田 - BS 6 & 3. プラモアツルロランター(前、を件 英太 き 通月に切り接着的なとす 神事する、これでのだべ 16 これで 夜中に これを 使べ 朝に文句なわれる八田とり 一般 神 ない

#### RSへの投稿は……

RSでは常時投稿募集中です。下記のあてさ きにハガキでお送りください。採用者全員に 図書券500円分を、優秀作品にはセガサター ンお好みのソフト1本を差し上げます。

あてさきは

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 RS「各コーナー」係

●「すみません、売り切れです」その日 私は某「ヒゲオヤジRPG」を買いにソ フトショップに来ていた。しかし予約 していなかったのが悪かったのか、待 っていたのは店員の非情な一言。半分 ヤケになりつつサターンのコーナーを 見ていると……。「こ、これは/」そこ にあったのは「ロードランナー レジェ 心。そしてほんのちょっとの反骨精神 表する。 (?) で、気がついたら購入していた。 わず「ピンゴ/」と叫んでしまった。

練りに練られた面構成。時間を忘れる 熱中度、そしてクリアした時の感動。 これこそ私が10数年前にSC-1000 I で初めて味わった感動だった。昔少し でもロードランナーにハマった人は1 度は挑戦してみてほしい。きっとあな たも「ピンゴ/」って叫ぶはずだから。

(三重県・ターザム鈴木)

ンドリターンズ」/ 懐かしさと好奇 ――うむ、君の"反骨精神"に敬意を

――地味だから、今の若い人にはウケ 家に帰ってプレイしてみたのだが、思 が悪いかもしれないけど、けっこう中 毒性あるよね。

# お詫びと記 訂号

- ●P.58「餓狼伝説3~遙かなる闘い~」の SNKからのコメント中「餓鬼伝説」という記述 がありますが、「餓狼伝説」の誤りです。関係 者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおか けしたことをお詫び申し上げます。
- ●P.127 Hello!/ CAPCOMの「移植決定!」

のコーナーでサイバーボッツのロゴが抜けて いました。関係者の皆様ならびに読者の皆様 にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げ

●P.59でタイトルが「月花霖幻譚~TRICO ~」となっておりますが、正しくは「月花霧

幻譚~TORICO~」です。関係者の皆様ならび に読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお 詫び申し上げます。

# 作物了了八 ワールドアドバンス

ROOM

そろそろ仮想キャンペーンも無事に終結した人も出 始めているはずの「作戦ファイル」。選択肢によってエ ンディングが違うのだろうかと勘ぐってしまった人は、 とりあえず全部のパターンでクリアしてみよう。

## 猪野清秀

ようやく大きな仕事を成し終え、 机の上の資料も元の場所に戻せて、 ホッとしている愛と勇気と希望と肉 球大好きなシミュレーションゲーム ライター。「この仕事が終わったら、 山積みになっている未プレイソフト を一気に遊び倒すぞ!」と思ってい たが、一向に時間がとれない。せめ て「ドラゴンフォース」と「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」 だけでも遊んでみたいのだがなぁ。

# ップパーフェクト攻略

ソビエト編・「終焉」

## 時期:1945.2.7.~1945.5.7. 兵器の特性を知り、一歩ずつ前進せよ

このマップ「終焉」はソビエト キャンペーンの最終戦場だが、地 形そのものは前作の流用なので、 覚えている人も多いはず。

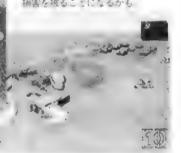
西側からはアメリカ軍とイギリ ス軍がドイツ軍を挟撃しようと進 撃してくるが、要塞や川、そして ドイツ第五軍にじゃまされて、な かなか前進できない。結果として プレイヤーは、ほぼ単独で強力な ドイツ帝国軍と戦わねばならなく なる。目指すは敵の首都ベルリン。

進撃ルートは至って明瞭。ただ 一直線に前進していくだけでよい。 事前に(50、15)、可能ならばさら に (52、33) の橋を爆撃しておけ ば、侵攻ルートを確実に限定でき るはず。

やっかいなのはドイツ軍の兵器 が皆超一流の性能を持っていると いうこと。同じ兵科どうしの戦い では、まず勝つことはできないだ ろう。ここは基本をもう一度思い 出し、どの兵科がどの兵科に弱い のかを確かめたうえで攻撃をして いこう。例えば爆撃機には戦闘機 で立ち向かうのが有効といったよ うに、だ。有利な戦いを繰り返し ていけば、経済力に劣るドイツ軍 は必ず先細りしていくことだろう。

	- 11 -	~ 113	E			f Iller		-	i in	ch
	4		4	2	٠,	2			,	
	4 (			-		-				
	8 (	1		حرينا	الم مرت					
٠.	- 0	,			1					-
-			2	RE						
						21.1	41			-
ıtı '		-45								

ティーカー』をはしめとして超A級 の兵器が大挙。て押し寄せる。トイ ツ重を甘くみると痛い目にあっせ 間し抵押とうしの戦いは禁物 中野 の4号戦車相手の戦いても、思わぬ 損害を被ることになるかも



全体マップ

40ターン以内にドイツ帝国軍の司令部を破壊 大勝 勝利 ドイツ帝国軍の司令部を破壊 敗北 自国司令部の破壊



## ★ドイツ軍にはこれらの兵器で対抗せよ#★



JS-『mから進化』装甲に劣るが機動力に酬 どちらを選ぶかは好みしだいだ。



應外にもJS-Ⅲ以上の対戦軍攻撃力を持つ駆 逐戦車 新たに生産できるのもポイント



高い機動力とそれなりの攻撃・防御力で主力 戦率としてもうしぶんなし、役に立つそ



射器機の中では一番使いでのある機体 ドイ ツ軍戦闘機にも何とか対抗できそう

本文中で指定した機を砂壊することで、 11 ツ軍の侵攻ルートを限定できる さっに動都 市を破壊すれば、経済的にも圧消できょう

#### PLAYERS'ROOM 特別企画 君の質問に日並さんがお答えするぞ/

以前大募集した「WA大戦略」シ リーズ制作メインスタッフの日並 雅宏さん(セガ・コンシューマソ フト研究開発本部所属)への質問。 この質問の解答が寄せられたので、 さっそく公開することにしよう。

[Q]「鋼鉄の戦風」に、攻略本で載 っていたランカスターやグリーレ が入っていないのはなぜですか? [A]おっしゃるとおり登場しませ ん。実は最終調整の際にマップを いくつか削ったのですが、その際 にマップと一緒に登場しなくなっ てしまったのです。ですから、CD 上にはデータは存在していますが、 ゲームには登場しません。

その代わり、「作戦ファイル」に はちゃんと登場しますのでどうか ご勘弁ください。

[0]兵器のポリゴンデータが下か ら見られないのはなぜですか? [A]実をいうと、戦車などの地上

> 兵器には下方向の絵が描 かれていません。戦闘シ ーンではけっして登場す ることのない絵なので、 作業の効率化を図ったた めの処置です。飛行機や 艦船だけでも見たい、と いうことでしたら、今後 の参考意見とさせていた だきます。

> [0]ポーランド戦はなぜ

入っていないのですか? 「A】ドイツ軍のファンの 多くは前作ユーザーでは ないかと考え、ならば単 に勝つだけの練習シナリ オはいらないかと思いま して取りやめました。 [0]兵器の迷彩を再現し

てほしいです。

[A]これは質問ではなくて要望で すね(笑)。「アドバンスド大戦略」 (メガドライブ版) に匹敵する膨大 な兵器を「鋼鉄の戦風」では、一 枚絵ではなくポリゴン立体化しま した。迷彩が変わるということは、 デザインの作業工程で考えた場合、 まったく新しい兵器を1つ作るの とさほど変わらないのです。その ため、これまでは極力兵器数を優 先させてきました。と、いいまし ても「やっぱり冬には冬の生ビー ル」でないと雰囲気がでませんよ

2号戰車A型 基線等 44 5 3 4 15.32 4 DOM:16.33 419-

> ポーランド戦マップがあれば、2号戦車も活 躍できたかもしれないよね

ね~、ということで次回作への検 討課題です。

[0]歴史的イベントがあると嬉し いのだけど……。

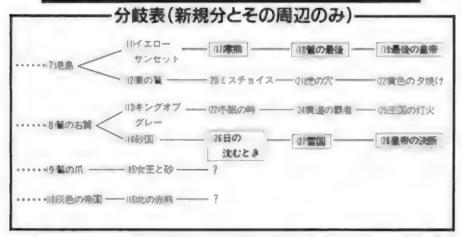
[A]イベントなどの演出について も、いろいろ考える点は多数あり ます……。

一と、今まで謎とされていた 点や次回作へのヒントがかいま見 られた質疑応答。次号でも引き続 き解答を掲載しちゃうぞ。

#### 爆擊性 航空 ランカスター 2 20.825.21 8 1 2 7 50 -~ 5 0 超級不可

対略法に戦っているのにマップには登場しなかったランカス ター。「作戦ファイル」でようやくその姿を世に現した

# 今号の「作戦ファイル」仮想キャンペーンマップ 分岐紹介とワンポイントアドバイス





名前から想像のつくとおり、ソビエト軍の 装備を持つロットジア共和国の首都への侵攻 作戦。味方司令部手前の川と、敵首都手前の 川が移動の障害となる可能性が高いので、橋 の確保には全力であたるべし。逆に自分が確 保した橋以外をすべて爆破し、敵の侵攻を妨 害するという手も有効である。

## 将軍達めレストルーム

■日本軍の駆逐艦には歩兵が1ユ ニット搭載できますね。また、潜 水艦にも「搭載1」とあることか ら、何かを運べるようですが、何 を遅べるのでしょうか?

(福岡県・P.N. 男おいどん) ●かなり前に当コーナーで説明し たが、日本軍の潜水艦には補給車 を搭載できる。これは大戦中の「ネ ズミ輸送」を再現したもの。詳し くは過去の記事を参照のこと。

■敵の司令部をスツーカの1.4ト ン爆弾などでとどめをさそうとす ると、必ずといっていいくらい天 候が悪くなる。どうしてですか。

(高知県・細川英二)

- ●運が悪いのです。……だけじゃ だめかしら? 特に数値をいじっ ているわけではないので、チャレ ンジあるのみでしょう。それでも だめなら最終技「天候OFF」だ/ ■カーソルをクリックしたヘック
- スのデータには、河名や都市名を 表示してほしい。

(北海道·Bloody,N) ●これはナイスなアイディアだ/ ぜひとも採用してほしいね。

●突然だが告知。当コーナーはま もなく大幅なリニューアルをする 予定。どんな内容になるかはまだ 未定だが、「WA大戦略」に関する 情報は引き続き提供するので、今 後もご声援の程、よろしゅうに。

当コーナーでは「WA大戦略」お よび「作戦ファイル」、さらには専 門コーナーが当誌にないシミュレ ションゲームに関する投稿を大 募集。攻略法や質問、好きな兵器 のイラスト、逸話に遭い話などな ど、何でもあり/ さぁ、愛と勇 気を業書にぶつけるのだ。









〒103 東京都中央区日本構箱崎町 24-1 ソフトバンク機

セガサターンマガジン編集部 「愛と勇気のWA大戦略」係まで

## ゲームが 好きで好きで たまらないのの 一角機は忙しい! YAMATO SAW 3人のりで カルを担題 らに実面を 現際は、ゲー で表するといって

BLOW/沢村大和 3人のサウントユニット。 TRLOW でボーカルを担当。また、田岡里舎や阿藤愛子 らに楽曲を提供する。 民族を受する後の 現場は、ゲーム、バチンコ、映画施賞、 原書など「人物中できるもの ひと プロ シングル「第一次」も8代学会中中



ああ忙しい! うう忙しい! そ して、忙しい!とにかく俺様は今、 忙しいのだ。みんながこの原稿を読 えでいる頃は、もうBLOWのLIVE も終わっているだろうが、現在、そ のLIVEのためのリハーサルの真っ 最中で、なおかつアルバムのレコー ディング中でもある。 ということで **贝今、徳様は、この原稿を書きなが** らニューアルバムの状況を書き、な おかつLIVEで吹う曲の歌詞を暗記 しているという。全盛期のピンクレ ディーのようなスケジュールの中で、 ちょっとオチャメなノイローゼ状態 だ! しかし1年中がこんなに忙し いわけでもない。1カ月ぐらい何も ない時もあるのだ。きっと他様達の 計画性のないスケジュール作りがこ のような小態を招いているのだろう。 そんなこんなで能様は今、ぜんぜん ゲームをやっていないのだ

YPER

そんな能様が、このページを担当 していることに少しがか引けてしま うが、たぶん読者のみんなは許して (れるだろう。だって能様は王子様 なんだもん! ……やはり少しノイ ローゼのようながけるので、素を 飲んでおこう。

COLUMNS

しかし、そんな毎日を過ごしてい る他様だが、まったくゲームに触れ ていないわけではない。仕事の帰り に、ふと立ち寄るゲーセンのクレー ンゲームで、ストレスを解消してい る。そのゲーセン、夜になるとほと んど若者はおらず。少し人生に緩れ たような、魚の目をしたオヤジであ ふれているのだ。その誰もかり人で やって来て小1時間ほど遊び、1人 で消えていく、哀愁のカサブランカ 状態なのだ! そして、リトルノイ ローゼの他様も、パンダの目をして そこにいるのだ。 きっとクレーンゲ 一人の誰にでもできるあの簡単さが、 心ここにあらずの男達にフィットす るのであるう。

クレーシゲーム=めいぐるみの時 代はもう終わった今日この頃、その ケーセンにもいろんな質品が入って いる。おもちゃ。文具、アクセサリ ー、その他いろいろ……。品数は意 富だ。しかし豊富なのにも限度がある。そのゲーセン、時々とんでもないものを入れている時がある。今までで一番ナイスだったのが、「パナナ」生の果物がケームケースの中で輝いているのだ。思わず他様もリンゴを1個収ってしまった。それから、ダイキャスト製の車やパイクの模型。これは高級感のただよう良い質品なのだが、うまく取れて質品取り出し口に落とすと、こっぱみじんに大破してしまうのだ。だからいつも、その機械の質品取り出し口には大破してしまうのだ。だからいつも、その機械の質品取り出し口には大破した車のパーツがあふれかえっているあともう1つ、そのゲーセンにはエ

ロエロコーナーとよばれているところがあり、その機械にはアダルトビデオが山積みにされている。そしていつもその前には、50歳くらいのハゲ頭のオヤジがいて、SM物のビデオばかりを、背中を丸めて狙っている。ちなみに俺様は、そのオヤジのことを「カンチョー仮面ローソク2号」と呼んでいる。そんな男達のオアシスを、俺様は乗している。きっと明日もリハーサルの帰りに立ち着り、女性用下着の入ったクレーンゲームの前で、100円玉を握りしめているだろう。そう、ヤンバルクイナの目をして……

4月9日、新宿NISSIN POWER STA-TION、BLOW LIVE '96~RUSTY ROSE ~ このライブを見に来てくれた人 はどれくらいいるだろう、きっと、 このページの沢村や餘木、野中しか 知らなかったら、驚きの一夜になっ たに違いない。なにしろ、オープニ ングからアンコールまで一気に駆け 抜けたステージに、観客も笑い、涙 していたのだから 今回見逃した人 も、次回は来ないと人生徒悔するぜ。



# PODOb's Favorite



#### Presented by Ken-1 Sigetou

重導賢一: 1965年生まれ、博多を拠点にしなから活躍中のDob(トフ:旧名称Date Of Birth'というクリエイター製造でコンピュータ・マニュピレートを担当最近はセピテオクリーフ。Love& Peace Forever、のテレクションも担当している。実質単ケーム機にも構造しており、セカを占くから管す。セカマニア。てもある

4月1日に発売されたドリカムの「ラヴアンリミテッド」と4月25日に発売された貴水博之さんの「ラビリンス」はエンハンスドCD(CD-EXTRA)という斬しい形式で制作されている。エンハンスドCD(CD-EXTRA)って何? という方も多いと思うので簡単に説明しよう。

見た目は通常の音楽CDやCD-ROMと変わらないが、1枚のディスクにオーディオデータとプログラムデータがプレスされている。オーディオCDプレイヤーで再生すれば通常の音楽CDと同じように音楽のみを聞け、CD-ROMの様にバソコンに入れてもらえばアーティストのビデオクリップやプロフィールか見れたりする(他にもいろんなものが楽しめる)。

ということで、この2枚はWIN

DOWS95が動作するマシンを持っていればエクストラ部分を楽しむことができるのだ。

ぼくも去年の10月に国内初のエンハンスドCD「LaLuLaRoo」(今年の夏、ヨーロッパで発売されることになりました)と、12月に「FaLaLeRa」をリリースしているが、それ以来国内ではやっと発売されたもの。実は今回発売された2枚にも参加させてもらっていて、ドリカムのほうはジャケット等に使われているインフィニティマークのCGやエクストラ部分のオープニング&エンディングムービーを担当している。貴水さんはトータル的にデレクションさせてもらっていて、ジャケットのデザイン、エクストラ部分のデレクション、ビデオクリップ「ラビリンス」のディレクションをやって

先号はなぜかお休みなっていて 久々のクラッシュ。今回はネタも尽 き気味なので、とある俺の一週間の 生活をドキュメントタッチで書いて みようと思う。

まずは日曜日。その日は町田にあ る。アテナ」という店でVF2の団体 戦に参加。10時に集合だったのだが、 俺らしくもなく余裕で現地に着く (実は朝までパーチャロンやってた)。 が、結果はあっさりと3回戦で敗退。 眠いのてさっさと帰る。 池袋につい た時点で眠さば頂点に達し、タクシ 一て帰ることにする。タクシー乗り 場で順番待ちをしていると、「ファミ コン」と書かれた看板を発見。プレ イステーションをいきなり買う。ソ フトはブンブン丸が絶対面白いと言 っていた「バイオハザード」。午後3 時 家についてPSのセッティングを し、オーフニングと最初の方だけ見 てきすがに寝る。午後10時。完全熟 蝉をした俺はお目めばっちりでテレ ビの前に座る。ひたすら「バイオハ サート」にはまる

月曜日。お昼になってもまだやっ ている。そろそろ眠くなってきたん で会社に休むと電話して寝る。午後 10時起床。サルのように「バイオハ ザード」をやり続ける。止まらない。

TEC

火曜日午前2時。ゲームの最中に ふと、俺のペイビーに目をやる。11 の周りが思い。煙草の灰か? その 口からびょっと出てるのは? 71 ルターか? オーマイガッ! 何て こった。煙草食いやがった。もう俺 も連れもパ、パ、パニック状態にな る。「バイオハザード」は結構ホラー 効いてて恐いのだが、奴の行為はそ れとは比べ物にならないほど恐い。 2回ほど吐かせ、病院に連れて行く。 胃の洗浄とかをやらされて泣き叫ぶ 奴の声で俺も泣きそうになるが、何 とか無事に家に帰ることができた。 ベイビーを風呂に入れて寝かせた後、 「バイオハザード」を続ける。イージ ーモードでクリアできたので寝る。 お昼頃起きて会社に行って、ジャン フとスピリッツ読んで、ご飲食べて、 六本木GIGOでパーチャとハイハー

スやって、パソ通やって帰る。暇だ。 渋谷で待ち合わせをしていたので向 かう。その後タントラという店で製 目の相談をしながら酒を飲む。

水曜日。午前10時に起きる。その 日は奥さん方の弁護士のところへ行 く。離婚の際の思謝料とかの話をす るためだ。まぁ、俺の方が思いんで 恩謝料とか養育費とか払う気はある んだが、金自体が無いので話は長引 く。その後、会社に行くがやること は前日と一緒。違うのはジャンプと スピリッツがサンデーとマガジンに 変わったことぐらい。午後8時ぐら いになって家から持ってきた「バイ オハザード」を会社で終電になるま でやる。今度はハードモードで挑む

木曜日。午後3時出社。ヤンクシ ヤンブとモーニングを流む ハート モードでなかなかクリアできない

金曜日。昨夜午前2時に寝たにも かかわらず午後1時起床。3時出社 相変わらず「パイオハサート」 ハー トモートをついにクリアする ああ、 面白かった 金曜日なので午後8時

にはさっさとタイムカードを押して スポットへ向かう。相変わらず寒い 戦いが繰り広げられている。家に帰 って朝までビデオを見て殺る

土曜日。夕方まで寝て友人が家に 来る。くだらない話をして1日終わ るくう

こうして1週間を振り返ってみる と、なんかたらけてるよねえ俺で も最近は結構性しくてましめに仕事 してる 何をやっているかはそのう ち発表すると思うんでお楽しみに



4月29日年後 (時から北袋西口のイルハリ オセカで、VF2の対人戦があります 64人ま て参加できるのでせび遊びに来てくたさい

#### 執筆者へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株

> セガサターンマガジン編集部へ 「Chaos (各執筆者名)」まで。

いる。2つとも機会があったらぜひ見て ほしい。今後はエンハンスドCDやCD -EXTRAという言葉を聞く機会も増 えてくる思うので、あなたの好きなアー ティストもエンハンスドCD仕様でニュ ーアルバムを発売するかもしれない。(ま だアーティスト名は言えないが、次のエ ンハンスドCDの制作も進行中だ)。

そんな感じで3月まではすごく忙しか ったから、ゲームはやっていないかとい うと、案外そんなことはなく、「パンツァ ードラグーンツヴァイ』や「ピクトリー ゴール'96」のできの良さに驚いていたの だった。欲を言えば「ツヴァイ」は、ち よっとポリューム的に物足りない感じが した。最終ポスも初めてのプレイで3回 くらいコンティニューするとクリアでき でしまったから、もう2面ほどステージ 数が多いか、または分岐するポイントが 多ければ何も言うことはないという感じ だ。「Vゴール'96」のほうはそれほど期待 していなかったのだが、セガサッカーゲ 一ム史上最高のゲームに仕上がっていて 一気にSリーグをクリアしてしまった。 しかし、いまだにセンタリングしてから のヘディングシュートを決めていないの で、テクニックを磨くためリーグ戦をや っているところ。ちなみに試合時間は初 期設定の3分ではちょっと感じがでない ので倍の6分にしている。

今後もこの2本のようにさすがセガと いうようなタイトルを6カ月に1本では なく2カ月に1本くらいはリリースして ほしい。期待の「ダークセイバー」は、 どこまで発売時期が遅れてしまうのかと 心配しなから待っている。





現在私の心の中には2人



PRESENTED BY

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

新価格のセガサターンも売り切れ店続出の売行きを見せている今、新たなサターンユーザーも急増中みたいだ ね。おかげさまで、わが『サタマガ』も、史上最大の発行部数をまたまた更新中! 今後もセガとセガサター ンの情報でMIの雑誌を心がけるぞ。というわけで、今回からセガオフィシャルの新コーナーが誕生だ!

インターネット

ホームページで

最新情報が!

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAX

クラブ」の内容をネッ

トで伝えているのが右

の5局(動画などもあ

る). 他ではインターネ

ットのホームページで

最新情報が見れるぞ。

ての



本誌ではすでにAM2研やAM3研のコーナーが 好評連載中だけど、このコーナーではサターン全般 スタに の情報をタイムリーに伝えていく予定だ。セガが提 供している各種情報サポートの最新情報とアクセス 方法はここを見ればパッチリだぞ。今回は予告編だ

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、他で見れない情報 が手に入るFAXクラブ 5月7日まで は、全21ポックスを用意。毎月セガスタ ッフ手作りの情報が満載だ。リストはど れもそそる内容。新卒採用情報もあるぞ。



テモを初公開中ノ 現在ムー ム自らが

86 %

曹

#### SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流さ れるJOYJOYテレフォンはセガ情報の 発信源として一番古く、リニューアルか ら4年目。声の担当は藤井有沙さん。1回 分(3分)聴けば電話が自動的に切れるぞ。

#### ●毎月8日内容更新 ●最大30ボックス用意

FAX番号 東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606



3 2 万 研 回 の セガスクは大増 13 は第 8 竹ちゃんの 6枚構成 下班スクト登場?

#### **●毎週金曜日内容更新** ●収録時間3分間

見や要望などを録音可性を見からの「お達しよう」 81, 100 011-842-8181 舭 台 022-285-8181 京 03-3743-8181 要 名古屋 052-704-8181 06-333-8181 大 35 17. 092-292-B181 捶 32 092-521-8181 お楽しみダイヤル 03-5380-8600(東京のみ)

# 「お楽しみダイ



ルとゼネラ 「七つの秘館

こちらも'93年以来、店舗でおなじみのプロモーシ ョン用ビデオ。VHS30分内で毎月最新作の映像を多 数収録。一般ユーザーが購入することはできないが、 お店で見ているだけで十分チェックはできるぞ。

#### 今度のフラッシュセガサター ・ンはかなり豪華だぞ!

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806 (平日

●「PC-VAN」事務局 03-3454-6909 (平日9:00~17:

●「PEOPLE」事務局 0120-860-864 (9:00~18:00)

●「COPERNICUS (旧・K・NET)」事務局 045-662-2470 (9:00~17:00/土・日・祝・祭日を除く)

9:00~19:00 ±9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)

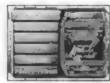
サターンのソフトを扱っている順 売店で実際に遊ぶことのできる体験 版·店頭実演CD-ROM "フラッシュ セガサターン。こちらは、毎月制作 され、毎号重点タイトル6作品の1 部分を収録。基本的にユーザーのみ んながこれ自体を購入することはで きないだけに、毎回注目作品が目白 押しだぞ! 雑誌で見るだけでなく、 気になるソフトは体験しにいこう!



現在5ネットで展開中/

00/祝・祭日を除く)

● ASCII NET J 03-3486-9661



Vol. 4では「グラディウス」の1と1が どちらも | 面すつ遊べるので、実質7 本分のゲームを体験可能 さらに、Vol. 5では、この夏最大の注目作「ナイツ」 も収録予定。その他にも各社の話頭作 ばかりが集結 お店へ走れ!

#### ●Vol 4収益タイトル(4月~)

「グラディウス 1・1」(1面) ピクトリーゴール'96」(1試合) フィッシング甲子園」(1試合) 二度あることはサンドアール」(2ゲーム) THOR~精雪王纪伝~, (1是)

#### ●Vol.5収録タイトル予定(5月~)

月花亭公園 ダライアスト

BWM, トラゴンボールフ

「ロックマン」

#### メガドライブ最後の掘り出し市が5月5日(日)12時出店!

今さらながらメガドライブへの愛に目覚め、ソフトを探し求めているキミに朗報! 来たる5月5日日昼12時より秋葉原中央通り沿いの「メッセサンオー」にて、現在 市場で入手可能なメガドライブソフトを精一杯集めた掘り出し市が行われる。何の ソフトがあるかは当日のお楽しみ。秋葉原に行く人は、覗いてみよう!

問い合わせ先 千代田区外神田3-14-8 TEL 03-3255-3452 株メッセサンオー



このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関す る質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情 報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガブロマネチー ムにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてほしいな。あて先は、 〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサター ンマガジン、編集部「セガプレス」係まで。

#### (美華項目)

- ●ご意見コーナー
- ●無限コーナー
- ●イラストコーナ・
- ●その他

みんなのハガキを待ってるぞん

#### 「ナイツ」の超プレミア テレカを5名に!



今回は「セガブレス IN セ ガサターンマガジン」の開 始を紹介して、あのソニッ クチームの最新作「ナイツ」 のテレフォンカード(余非 売品)を5名に用意したで。 しかも、このテレカは、全 部でナッナ100枚しか作ら れなかったというシロモノ、 左のハガキ大薬集の項目に 送ってくれた人の中から5 名にプレゼントするぞ、み んなドンドン送ってきてね。

# Sirber, Crime Anthology Comic Series

# ジーコミック



株式会社タカラより発売中の プレイステーション用ソフト 「闘神伝2」を顕材にしたコミ

4コマ漫画、イラスト等すべ て書き下ろしの作品を多数収 録した決定版

A5判・240ページ 定価980円

# コジーコミック



美少女キャラ"エリス"を中心 に、すべて描き下ろしのコミ ックやイラストを収録。ゲー ムオフィシャルのキャラクター デザインを担当した、ことぶ きつかさを筆頭に真行寺たつ や、沢田はじめ、Dr.モロー など豪華メンバーで贈る永久 保存版コミック!

A5判・200ページ

定価880円

# 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説

ジーコミック



株式会社アトラスより好評発 売中のプレイステーションソ フト「豪血寺一族2~ちょっと だけ最強伝説」を題材にした アンソロジーコミック

豪華執筆陣による描き下ろし コミックとイラストが満載

A5啊・208ページ 定価980円

## スーパーリアル麻雀PV パラダイス ~オールスター4人打ち アンソロジーコミック



リアル麻雀シリーズに登場し た9人の美少女たちが、コミッ クだけのオリジナルストーリー で大活躍!

真行寺たつや、うらべ・すう、 宮須弥など、豪華執筆陣によ る描き下ろしコミック&イラス トが満載!

A5期・240ページ 定価980円









遥か南海の孤島に存在する架空の高校「蓬莱学園」 テーブルトークRPG「蓬莱学園」の世界を様々な楽しい企 画を盛り込みながら解説。リアルタイムで変化し続ける **蓬莱ワールドの「今」を伝える、ファン必携のシリーズ** 

蓬萊学園DX1 遊演体編著 柳川房彦監修 A5判·定価1,300円

蓬萊学園DX2 遊演体編著 柳川房彦監修 A5判·定価1,400円

蓬萊学園108の謎

ゆうせぶん/賀東招二 著 柳川房彦 監修 A5刺・定価1,500円

SOFTBANK CD-BOOK

## メモリアルドラマCD&ファンブック

ラングリッサーII

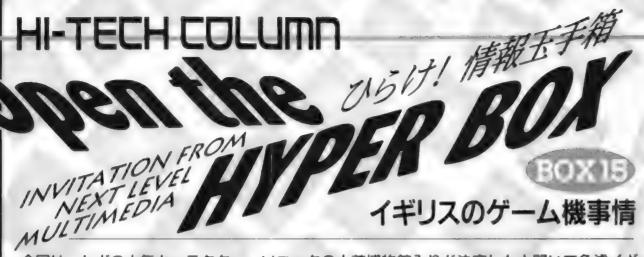
B5判 · 定価3,800円

ファンタシースター

B5料·定価3.900円

ファンタシースター 公式設定資料集

B5判・定価1.600円



今回は、セガの人気キャラクター、ソニックの大英博物館入りが決定したと聞いて急遽イギリスに飛んだ現地レポートをお送りしたい…というのは一足遅れのエイブリルフール。たまたま別件で足を運んだイギリスで垣間見たゲーム機事情を書いてみよう。

#### 新型機メガジェット登場!?

まず、往きのJAL機内で発見したのが、セガの「メガジェット」だった。ファーストクラスとエグゼクティブクラスで利用できるというこのマシンは(エコノミーを利用する僕には直接触ることができなかって、メガドライブのポータラにどものの)、メガドライギアのように持って操作できるほどコンパクトだが、画面は内蔵されてレーのまま手に持って操作できるほどコンパクトだが、画面は内蔵されてした。中では発続して使う仕組みだった。市を発続していたようだが、こんなところで初めて対面することとなった。

#### ワガママが超人気

さて、ロンドンでは驚くべきことに、「WAGAMAMA」(ワガママ)という名のラーメン屋が大人気で、一見ブティックかと思うような入り口を入って地下に降りると、午後2時だというのに長いテーブルが超満員。ロンドンっ子達が肩を寄せ合ってにぎやかに箸をあやつっていた

(写真 1))。日本人がほとんどいない のは、まだ観光客向けの日本のガイ ドブックに載っていないためで、そ れだけにこの人気は「現地の人」に 支えられたホンモノだ。

僕の目からはまるで学食だし、味もそこそこ。けれど彼らにとってはトレンディスポットであり、スーツ姿のビジネスマンやOLが、みそラーメンとか焼きうどんを食して流行の最先端を満喫している。

まあ、日本でのさまざまな流行も 外から見たらこんなものなんだろう けれど、わざわざ店員に頼んで食事 中の自分の姿を写真に振ってもらう 人まで居たなんて、ちょっと信じか たい話。僕たちはもっと自信を持っ ていいようだ。

#### サターンはセガラリーで勝負

イギリスでもサターンやPSは人気だか(写真さ)、なぜ地域ごとに仕様が異なり、同じディスクが使えないのか、ということに関しては批判の記事が目に付いた。店頭でのサターンのデモは「セガラリー」が中心。

一方で根強い人気の16ビット機メガドライブは、美しいグラフィックスが売りものの「トイストーリー」(映画の公開は日本とほぼ同じ3月下旬)で勝負をかけていた(写真3)。

「トイストーリー」は、ゲーム自体は横スクロールタイプのありがちなものだが、CGのきれいさは一見の価値がある。メガドラでもやればここまでできるというのが、現地の新聞のゲーム欄での評価だ。

面白いのは、プロモーションの時期と量なったせいか、概してサターンよりもメガドラのほうが目立つ位置に置いてあったことだ。

また、アメリカの全国紙「USA Today」に広告が出たことで NINTENDO64の発売の遅れも知 れ渡った感じで、新たな興味の中心 は、しばらくの間、噂のポケットボ ーイ(ゲームボーイの廉価版)とカ ラー版ゲームボーイ(16ビット&32 ピットの2機種)に移りそうだ。

#### サターンより謎のメッセージ

さて、「インベーダーゲームと並ん

◆プロフィール

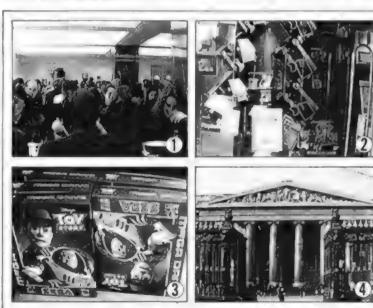
1958年生まれのテクノロジーライター。 プレゼンテーション制作、マルチメディ アタイトルのディレクション、企業のコ ンサルティングなども行なう。所有マシ ンは Power Mac 8100/80 AV、 PowerBook 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000 (Magic Link)、サターン、プレ イステーション、3DO REALなど。 ボータブルナビゲーションシステムにも 興味を持つ。近着に「QV-10 Fun Book」(アスキー刊)。デジタルカメラ が気になる人は読んでみてね。

# 大谷和利

でソニックがゲームの設堂入りをする」と、セガが盛んにプレスリリースをしているというので大英博物館へと足を運んでみたのだが(写真4)、どうやらそれは現在進行中の施設の改造・拡大計画の一環としての話であって、今はまだ古い展示物しか見ることはできなかった。

しかし、感心したのは、あれだけの収蔵品を誇る大英博物館が基本的には入場無料(寄付は大歓迎)で運営されていることだ。展示物には、かつての大英帝国が世界各地から「略奪」してきたものも多いようだが、この太っ陵さが文化を育てるのかもしれない。

そして、最後のオマケ的な話題は、ロンドンの裏道のあちこちで見かけた "It's No Joke" の貼り紙である (写真写句)。"s"がサターンのロゴになっているので、セガの仕業らしいのだが、どこにもそれ以外の証拠やメッセージはない。うっかりすると見落してしまう場所にばかり貼ってあるので、発見する楽しみのある新手のプロモーションだった。





# サウンド電景。隆幅川

6月1日 発売!

師

悪

蔻 召 唤

サウンド・ファイル

●POCX-1023/4 (2枚組) ◆¥4,000(税込)

DISC オリジナルバージで真・女神転生 デン

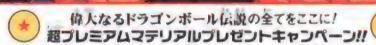
DISC 2

魔界の優し―>E~悪魔心アレンジ・バージョン

●西谷 史/シップス ●1995 ATLIE



ドラコンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!



商品に付いている記憶等を含ると、簡素で2000系統・当たる、ゲームに使われたセル南や原面、さらには含色のサウントスコア、CGムーセーのコンテ、イメージボートなどなどゲーム制作に欠かすない資料的点を一挙に集めたとうゴンボールファン・ゲームファンの側のマテリアルアイテムだけにくは、商品の記憶を指す良てくれ、(記憶論句)や収録等なが20日(記憶論句)

ソフトを買うとその場で特製ポスタープレゼント(先着5万名様)







# 多人数立体空間オートバトル!!

パトルフィールドを縦横無窓に駆け 固る、スケール感たっぷりの立体バ トル! そして間じフィールドでいく つもの買いが繰り広げられるのは、 まさにドラゴンボールならでは!!



オートバトル画面に加え、オーパー ビューで使用性のヴァクションをピ ジュアルド。 関いを見守る唯士だち の熱い表情をか伝わってくる!!

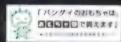


#### **スキャンペーンモードで** 目だけの伝説をつくれ!!

プレイヤーが自由自在にマッチメイ 争ック可能! 原作にはない夢のカー ドラゴンボールワールドは無限 医しかる!!

03-3847-5090 BRIED H-48B RKABBIN-100

**電話番用はよく味かめて、おまちがえのないようにしてください。** ●原果23E以上の治は、市外開発の別者前部れなく/●更付時間外の電影はおさけくだまい。



株式会社パンダイ BAN マルナメティア事業部 日本



インパクト

# 衝撃あります! ボリグラムのGM



層道の戦士たちの叫びを見けり 「ドラゴンフォース」 オリジナル・サウンドトラック

POCX-1019 V2,600 3-25 RELEASE



戦場に突き着さる。熱い音楽 「ガングリフォン」 オリジナル・サウンドトラック 4.25 RELEASE



今、旋律は天曜ける間となる。

「バンツァー ドラグーンツヴァイ」 オリジナル・サウンドトラック

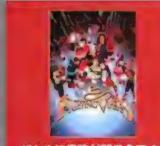
4.25 RELEASE



サウンド原界、層面!

「同文神庙生 デビルサマナー」 サウンドファイル

POCX-1023/4 V4,000



バトルに意吹が聞こえてくる 「ファイティング バイパーズ」 オリジナル・サウンドトラック

5.25 RELEASE



伝説の何か、メロディを何る 「ラングリッサーIII」

オリジナル・サウンドトラック

7.22 RELEASE



士部正宗 コンセプトデザイン

キャラクター原案のビデオアニメ

ランドロック」 オリジナル・サウンドトラック POCX-1032 V2.800 6.26 RELEASE

オリジナル・ビデオ・アニメ「ラントロック」主題が 文化放送ラジオ「虹と面の伝展・ランドロック」主題が 「風の画標」 地方風景 POOX-1009 V800 5.25 RELEASE

オリンナル ビチオ(10 「ランドロック」アミュース・ビデオより発売。 Ovol.1 6.21 RELEASE Ovol.2 9.27 RELEASE 「ランドロック」オリッナル・サウンドトラックPOCX-1032 V2,800 6.26 RELEASE

「海岸デッドヒート」 オリジナル・サウンドトラック POCX-1018 V2,800

『クロックワークナイト ペパルーチョの大智陵』 オリジナル・サウンドトラック POCX-1004 V2,500

「魔法騎士レイアース」 オリジナル・サウンドトラック POCX-1009 V2,800

「リグロードサーガ」 オリジナル・サウンドトラック POCX-1010 V2,800

「ワールドアドバンスド大戦戦 〜銅鉄の戦風」 オリジナル・サウンドトラック POCX-1011 V2,800

NOW ON SALE

※価格は全て消費税込みです



SOFT BANK MOOK

© COMPILE1996 © LMS Music1996



# 1996年版

コンパイルオフィシャル 「魔導物語」「ぶよぷよ」 シリーズの用語大事典。 読んで、知って、見て…楽しい、 オールカラー版 大好評 発売中 1500円

# The Future Is Now

SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp

**餓狼3の発売延期は悲しいけど、リアルバウトの移植** 決定は嬉しいね。ネオジオの例の侍RPGも見えてき たし、気が早いけどこれも移植して欲しいね。

# WORLD in SEGA SATURN MAGAZINE





一の首は者、デビルリバー ス・モーデン元帥を倒すことが、こ のゲームの最終目的なのだ!

格闘もいいけど、最新横ス クロールアクションシュー ティングも要チェック/ マルコとターマ、2人の兵 土がクーデターの首謀者を 倒すため立ち上がる。敵に 奪われた新型万能戦車 "メ タルスラッグ"に乗り、パ ワーアップをはかれ!

格闘ゲームの醍醐味も楽し める、ネオジオ期待の侍 RPGの続報だ。シナリオが 予定の3編から2編に変わ ったものの、イベント総数 200以上、パーティの組み合 わせ80通り以上、主人公達 が使える必殺技200種類+ αなど、業務用のスペック

を生かしたポリューム満点 の内容だ。発売は7月下旬/



シナリオは邪天帰臨之章、妖花慟 哭之章の2本、統幅にも期待せよ!

#### NEO·GEO最新情報

レて上手くなったら、ゲームセンター で解試ししよう! ネオジオでは、新作の「メタルスラッグ」が登場(メタスが一点、新で解試ししよう! ネオジオでは、新







さて、格闘以外のゲーム移植希望を1つ。「ビューポイ ントにハマってました。以前他社さんから移植の予定 があったみたいだけど。ぜひSNKさんから出して欲し い。他のSTGも移植して」(愛知県:なにがし)ビュー ポイントはいまだにスタッフの間でも人気アリ!



投稿の方ですね



in mat Co.

よね? おん「KOF50たし、 95 ぜひともよろしく とセットで いあげですね

加縣人 588



前回の千秋さんに続き、ま たもや乙女からの恋文です。 「このゲームは草薙京なく してあり得ません! 庵も いいけど、草薙あっての彼 そう、月が太陽なくして輝 かないように……」(長野県 濃ぐんじゃってるけど、こう 瑠璃城麗羅) アゲマガ常連 いうナコルルも可愛い 例の さんですね。サタマガもぜ システムはどうかな? ひ盛り上げてください。



(徳島県 ネオジー)

ウマイノ とは言えないんだ けど、なんかイイ味出してま す。確かに雇って感じ (兵庫県 ひさし)





## 最強のNEO・GEOゲーマーへの道

前回の草薙京に続き、今回はアテナと ケンスウ縄でいってみようと思います。 (アテナ)

協フェニックスからの投げやビット強 制キャンセル投げは基本。相手を画面 端に追いつめたら近距離立ち強パンチ +サイコボールを連発しよう。無敵対 空技のない相手ならこれで何もできな くなる。これを相手が立ちガードして るようならしゃがみ強キックで転ばす。 相手がガードに徹したら投げてしまえ。 (強力な連続技)

J強P→弱FA→クリスタルビット。

(ケンスウ)

画面端でしゃがみ強キックキャンセル 超球弾を撃つ。しゃがみガードしてた ら後旋腿、立ちガードだったら虎撲手 を当てる。以後しゃがみ~の繰り返し。 これは基本中の基本だ。これをしばら く繰り返して後方ジャンプから龍爪撃 を出す。当たればラッキー、ガードさ れても相手の裏に着地するのでそこか ら投げ(もちろん、画面端の方に)。こ れは一種の2択戦法になるぞ。

(強力な連続技)

J強K→立ち強K--・神龍天舞脚



レで活動中。「これからも『読ま せる"攻略記事を書いていきた い。アテナのような彼女も開時 募集中らしい

### あて先はこちら

今回は小雪舞うさん、瑠璃城さん、 ひさしさんにサターン版KOF'95の ポスターを。瑠璃城さん、草薙くん を大切にして下さい (笑)。次号は .....、PS版KOF'95のカタログを3 名様に。さて、次回からちょっとず つこのページのリメイクをしますの でお楽しみに!

> 〒103 東京都中央区日本橋籍崎町 24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン議集部 SNK WORLD各係

C SNK 1996 @1996 NAZCA CORPORATION @SNK・フジテレビ・ASATSU ◆画面写真は**馴**弁中のものです

# Helo!/CAPCOM®



ボッツコーナーは移植決定でとりあえ ず終了。でも意見募集やイラストなど ハガキはまだ募集します!

メーカー公式のファンクラブが開 設されたぞ。メンバーズカードや 年3回(6、10、2月)の会誌、ゲーム 情報、高載のビデオが年3回(5、8、 12月)送られて来る他、年賀状やカ ード送付など盛りだくさんの内容 申し込み方法はカブコンに問い合 わせてね。カブコンフレンドリー クラブ事務局06-203-9055まで 受付時間は9:30~19:30まで



今申し込むともれなく人気キャラ、満敗の システム手続か、使制でかわいいりょう クかもらえる。急いで電話するしかが

# ビクトル愛のミニ講座

ハンターの攻略で紹介できなかった部 分に触れてみるぞ。キャラはピクトル で、強敵となる相手と闘ううえでの基 礎知識を伝授する。なぜピクトルかっ それは俺がメインで使っている からだ。さて、天敵となる相手だが、 基本的にどれもキツイ。中でもバイロ ン、モリガン、ビシャモンの三強相手 には終わっている。まずパイロン。飛 び道具にギガハンマーを合わせていき たいが、突然のゾディアックファイア

も恐いので、ガードを固めてガードキ ヤンセルを狙うのが基本。不穏な動き に惑わされないことが重要だ。あとは 牽制の電撃中P、しゃがみ強Pのヒット を神に祈れ。二択が強烈なモリガンに は、ショートダッシュを立ち弱Pで防 ぎつつギガハンマーで出鼻を潰してい く。困ったときは空中ガードを。ビシ ャモンは対空技が乏しいという弱点が あるので、ダッシュ中Pが出せない間 合いまで接近して果敢に跳び込もう



#### Try ARCADE Next CONSUMER?





テーブルトークRPGをプレイし ている人なら誰でも知っている D&Dをカプコンが美しいグラ フィックで横スクロールアクシ ョンRPGに仕上げたのがこの作 品、シリーズ2作目まで出てい て現在2作目がアーケードで大 人気稼働中だ。人気の秘密は4 人まで問時に可能なパーティー プレイがある。キャラクターご とにそれぞれ役割がきちんと決 まっている。それぞれの得意分 野で活躍させてパーティープレ イを堪能しよう!

皆様のお便りの甲斐あって(?)、めで たくサイバーボッツのサターン移植が 決定しました。というわけでこのコー ナーは今回より「移植をめざせダンジ ョンアンドドラゴンズ(D&D)」となり ます! サイバーボッツ同様皆様のお 便りパワーで盛り上げて下さい!



## D8Dめお便り、 イラスト大募集/

というわけで、D&Dのお便り大募 集です!お気に入りキャラのイラ ストなんかも送ってね!



Here comes

今回もヴァンパイア ハンター特集です。し かし……、それにしても男性キャラは来ない ものですねぇ。さて次回は、ついに移植決定 て投稿が再び急増加中のサイバーボッツ。こ れもハガキの7割くらいはデビロット姫。ス ゴイなぁ……。気合いの入ったVAも求む!



神奈川県/

極端部標

Felicia







4.04:R **阿里·斯**尔

突然ではございますが、春 の異動にともない(大人に なれば分かるよウン)担当 を外れてしまいました。思 えば短いおつきあいでした が、ファンレターもなく、

合コンのお誘いもなく、けっこう寂し いものもありましたが、また登場する こともあるかも。その時はヨロシクね。

お使りはもちろん募集中!

じゃ後は任せた。「福ちゃんがんば ってネパ



## Hello!!CAPCOM お便り募集!!

突然の担当変え、そして衣替えを機に(?)ハ あてさき ロカプも少々リニューアルいたします。読者 の方のハガキをもっともっと誌面に生かすべ 《ただいま構想中/ 次号に乞うご期待/

〒103 東京都中央区日本機能峰 町24-1 ソフトバンク セガザターシマカジン編集船 "Hello/ CAPCOM: 係

C CAPCOM CO., LTD

# SEGNATURN E TOTAL SEGNATURN E SEGNATURN E SEGNATURN E SEGNATURN E SEGNATURN E SEGNATUR SEGNATUR E SEGNATUR E SEGNATUR SEGNATUR E SEGNATUR 怒濤の新作ラッシュも一区切りし、久ぶりに 取り出して遊ぶソフトもあるだろう。ところ で、"そこ"を作ったメーカーは、次回作の準備を進めてくれているのだろうか?

## トレジャー

## ガーディアンヒーローズにご意見ありがとう セル画ほすい人達からのメッセージ

Vol.5で告知したセル画のプレゼントには、本当に予想を上回る大 きな反響があった。感想がぴっしりと書かれているはがきを、GH の開発チームリーダー"はん"氏に手渡し、コメントをもらったぞ。

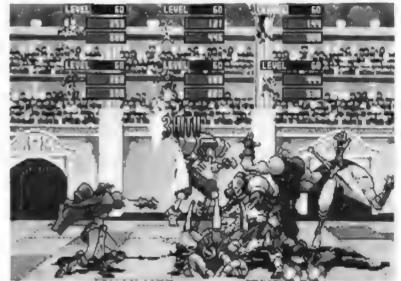
- ●ストーリー、システムともにとても素晴 らしく、敵をなぎ倒すところは気分爽快に させてくれます。何度プレイしてもあきま せん。が、自分のサターンではなぜかクリ アしてもセレナや出現したモンスターが使 えません。 (德島県/近藤洋介) はん "イージーモード"ではキャラを増や せないから気をつけてね。
- ●あれだけの数の敵牛セラが入り乱れての 大乱戦なのに見つらくならずに戦えるのは スゴイノ ギャグも忘れてないし。特にス ーパーズルには笑った。(茨城県/新谷牌) はん 奥朗目に作ったところもギャグとし てとられたりして……バルカの履つきとか。 不幸な奴たよ (泣)。
- ●商商上か載でいっぱいの中、メチャクチ ヤに敵をけちらすのはとても爽快。それで、 格関場でひたすら戦いまくってレベルを上 けてたら、そのうちLV255になってしまい、 それでも戦いまくりLV256になったと思 ったら、HPとMPがメーターから飛び出し、 どんどん下かり……。(北海過/島名精之) はん LV255以上はちょっとデンジャ 一/ 美って許してね。
- ●ウラワザでVSモード使用キャラをあと 3体増やすコトはできないでしょうか? 3つ空いているマスか気になって。例えば、 マノンとルシアとキングバルガとか(美)。

(新潟県/竹内奈津美) はん あの3つの空白は、ゴ キとルガー とデビル ズヤだ(ウソ)。本当はハチと 植物とミド(変身前)か、マノンとルシア とベロス男爵の予定で、選択頼までは作っ てあったんだけど……。

- ●GHは近所でゲーム大会か行われるほど 評判が良い。技が豊富で強い天上神がお気 に入りたが、知力か高いのに魔法が無い。 光系の魔法が1つでもいいからほしかった。 (東京都/加峰裕) 体力もないし。 はん 彼はプライドか高くて、人型の時は あえて魔法を使わないんです。パラメータ ーは実用性で見るのではなく、キャラの性 格として受け取ってくださいね。
- ●このゲームは、自分の知る限り最高クラ スの面白さだ。特に評価したいのはエンデ

- ィングのマルチ性。これまでブレイしたそ の手のRPGはどれもエンディングが似た りよったりで、マルチエンディングとはこ の程度のものだと思っていた。ところか、 このゲームを見ると、自分の考えを改めざ るをえない。自分の行動1つで、ここまで展 開か変わるとは。 (東京都/小熊正規) 動池 シナリオのかふ巻さん、どうぞ。 かふ巻 シナリオを楽しんでもらえて嬉し いです。己の末熟さのため反省は山ほどあ りますが、次の機会にはこの経験を生かし、 さらに良いものをつくっていくつもりです。
- ●高校の部活の時に、部費がバットを持ち 寄って6人対戦をした。その詩初めてGH をやった人も一度プレイしたらパッドをは なさなくなってしまった。すべての選択を ランダムにしてやってたけど、これかベス トの方法だと思う。前週は選ばないような キャラになった時の悲しさや、神やスーパ ーズルになった時の侵越感は筆舌つくしか たいものかある。 (愛知県/太田靖一) はん 神か遺ばれて「やった/」と思った
- ら、レベル3だったりして(美)。 ●6人封戦のために、僕がマルチタップを 自體で買い、5時間連続でプレイしました。 すべてランダム道択でやってて思ったので すが、キャラをランダムで選ぶと自動的に 通切なレベルにしてくれる機能がほしかっ (大阪府/山田光峰) はん 極力、ユーザーフレンドリーな作り を目指しましたが、至らない点が多々あり まことに申し訳ありません。お詫びします。 ●幽遊に比へハランスか悪い/ せめてキ セラのランク付けやオートハンデくらいほ しい。何より絶対に勝てない組み合わせは 困る。"強い"相手ならやってやる/という 気になるが"勝てない"のでは話にならな (京都府/長谷川県購) Lin メガトラの幽遊かよく引き合いに出 されますか、あくまでGHはGHで、調道の 移植でも続端でもないのです。ただ単純に、 純粋にGHがつまらなかった場合は謝りま す。他ゲームとのコンセプトの違いをご理
- ●トレジャーのタイトルは、メガドラ時代

解いただけると幸いです。



RPG要率やマルチッナリオが機能できるストーリ ナル6を作っ 1月26日皇帝、5,800円 6人対戦かできるモートを持つ、トレンヤーの傑作

からどれも顔白そうなのにもかかわらず1 本もやったことかない。こんな私に飾わす くらいのソフトを / (岡山県/山本寺義) はん いつか君を買わしめるソフトを作れ るといいなあ……

●音楽に感動// 特にオープニングの曲。 かっこいいっ。オープニングとよくあって

- てステキでした~ (広島県/関岡給子) ●このゲームを買った最大の理由は、やっ ばりNAZO 鈴木さんのファンたから。あ えて不満をいうなら、インパクトが強すぎて、 飽きかくるのか早い。(大阪府/中野大輔) はん サウンドのンドの鈴木さん、どうぞ。 Nazo 鈴木 自分や業界の評価じゃなく。 ユーザーに書んでもらえるのが一番ですね。 ●ストーリーが扱い (1プレイ約1時間段 度)のか少し気になりました。特にストー リーはせっかくロード機能がついているの でもう少し長くてはと思います。とは言え、 ニコレのキャンセルバリアー、ガート不可 キャラに対してのドリルブレッシャーキッ ク (超天使スピン) 連発などの極端ワザも なかなか…… (?)。 (大阪府/浦英之) ●ついこの前、ダチの家で人間5人と CPUで対戦をした。特にうれしかったの は、ハリアという、画面の調たと無敵、標意 非遊な技が使えることた。悪魔になった気 ●ニコレか最高。かわいいし、強いし、声 が大谷商江さんたし (これか一番の理由)。 さんありがとう//
- 分になれてよかった。(香川県/漱门豊介) 大谷さんを選んでくれてトレジャーのはん (静岡県/前沢当) はん。一郎でカルトなほ動を終んだニコの 声品極悪爽快バリヤー。ニコ5人でチーム を組ませるという危険な人も……(笑)。や

っぱ大谷さんはいいよね。パリヤーでガン ガンストレスを発散してください。

- ●人間相手の封戦は2人までしかやってな い。GHの発売前に「マルチターミナル台」 は品薄を見越して貰っといたんだけど、人 (埼玉県/吉田治産) か無まらなけい……
- ●プレイするためにサターンを買い、学校 で人を顰めてブレイしました。今、家にあ るソフトもこれだけです。昔のメガトラゲ ーム ('ダイナマイトヘッティー」とか)を まとめてサターンで出たりするとすごくう れしいですか……。 (事章部/原由差子) はん GHの続端希望の他に、今でもガン スターの続端希望や脳道の移植希望か多い のは驚きです。

さて、セル面ブレゼントへのたくさんの こ応募、本当にありかとうこざいました。 「マジで欲しい!」という切実な声もあり、 全異にあげられないのか非常に残念です。 おたよりは全部目を通し、感想等は今後の 参考と明日への活力にさせていただきます。 では器後は対視から。

前川社長 みなさんGHを遊んでくれてあ りかとうございます。セル面の応募に1,900 過以上のハガキか届きました。制作側とし てはユーザーの意見かたいへん参考になり ます。これからも良かったところ、悪かっ たところ、トントンご意見くたさい。

今、トレジャーは「ガーティアンヒーロ ーズ」の米板と飲板を制作しつつ、次回作 の制作にあたっています。ジャンルはスパ リ「アクション」……それ以上は何も言え ません。 そのうち (といっても,ずいふんき になるかもしれませんか! 発表するつもり ですので、明待していてくたさい。

#### アスミック

ごぶさたしています。「宝魔ハンター」を 発売してもう半年になります。アスミック はどうしたのかなぁ…、と思ってる人はい ませんか? 開発の遅れか多くて、公表で きるものはないのですが、あれやこれやと 開発しています。

皆さんの期待に応えられるタイトルをい ろいろと企画・制作していますので楽しみ にしていてください。 (広報・大西)

## アークシステムワークス

おひさしぶりの登場で、緊張してます。 今「Wizard's Harmony」が人気沸騰 中でうれしい悲鳴の毎日です。さて、新作 表から当社のタイトルを削除しております が、これは開発中止になったわけではあり ません。より良いものをユーザーの皆様に 楽しんでいただこうと企画検討の展中です。 また復活の日を楽しみに待っていてくださ い。応援よろしく/ (宮下)

#### アルトロン

読者レースでの「ROBO・PIT」のランキングが上がりウキウキしています。また遊んでない方は、ぜひブレイしてみてください。

自分で作って育てたロボットで友達と対 戦すると楽しいよ/

次のアルトロンは、また新しいジャンル に挑戦します。展示会にはぜひきてくださ い。これからもよろしくね/(広報・斉藤)

#### エクゼゴ・デベロップメント

「サンダー…&ロード…」以来すっかりご 無沙汰しちゃってますね。サタマガ読者の 皆さんに忘れられないよう、一刻も早く新 作タイトルを発表したいのですが、残念な がら諸般の事情で、当分先になってしまい そうな気配です。きっと21世紀の全世界を 震感させるスゴいタイトルにちかいない (勝手な予想)ので見捨てずに待っててくだ さい。 (個人的にはX指定希望のS藤)

#### コンバイル

読者の皆さんお元気ですか? SS「ぶよ通」も売れ行き好調で新規ぶよら〜増殖中みたい。第2回のぶよマスターズ大会が終わってやっとひと息かと思えば5月3〜5日広島のフラワーフェスティバルに参加決定しているので休む闘もないよ。そうそう、コンバイルレーシングヤマハも4月28日には宮城県スポーツランドSUGOで全日本GP250第2戦だ/ 応援してね。(北出)

#### サンソフト

この場を借りて、一言お礼とお詫びを申し上げます。今賢允売予定の「アルバートオデッセイ外伝」のポスタープレゼントにたくさんの方がご応襲いただき誠にありがとうございました。皆様もご存じのとおり、発売日が延びてしまった為、ただ今ポスターの発送を見合わせております。ご応募いただきました方には必ずお送りしますので、しばらくお待ちください。 (広報・今間)

#### 翔泳社

当社がセガサターンのライセンシィになってはや1年。いろいろと四苦ハ苦して、タイトルを出してこれました。今後も更なる内容の充実を図ってがんばっていこうと思いますのでよろしくお願いします。当社の次のタイトルはBMGビクター様販売の、「痛快//スロット・シューティング」です。シンプルで一風かわったバズルっぽいシューティングです。よろしく/(開発・尾崎)

## スカイ・シンク・システム

着ちモノパズルゲームの傑作、「くるりん PA/」絶賛発売中/ フ月にはゲームシステム、ビジュアルを大幅にスケールアップした「新型くるりんPA/」が発売されます。落ちてくる導火線ブロックや爆弾ブロックをくっつけてファイアーブロックで点火/ 相手フィールドに"雪だるま"を送り込め/ 火種ブロックを利用した連鎖攻撃は必見だ/ (広報・スノーザマン)

#### タカラ

□X人生ゲームを持っていて、このコーナーまで見ている良い子の君だけにウラ情報を教えてあけよう/ 就職せずにブラブラしていると現れる正義(?)の味方「五百変隊ライフマン」。奴らは本当に500人いる。キャンセルせずに500人数えると知力、体力、センスがドーンとUPするのだ// 多分いっしょにプレイしている友達にいやかられるけど……。 (広報・竹川)

#### バンタンインターナショナル

みなさま、おひさしぶりでございます。 先日、私は誕生日をむかえ、また1つ"オトナ"になりました。今月は電脳工場のホーブ、プログラマーの穴田君も誕生日をむかえます。いくつになっても嬉しいものよね。 ソフトのほうは、もうちょっと待っててください。また近々、カラーのページでお達いしましょう。 (広報:いわさわたえ)

## バンダイ ビジュアル

新作の話をします。すでに本誌で紹介済みですが、時代劇アクション「必殺/」が6月発売に向けて現在進行中です。詳しくは編集部におまかせですが、なかなか楽しい仕上がりで、笑えます。いや、ゲーム自体は古典的なものなんですが、イイ悪味で「変」。考えてみるとここまで純粋に時代劇してるってTVゲーム史上でも稀なのかも。いい味出してます。 (賞伝・桑島)

#### マイクロネット

うおー/ 礼幌にもやっと春が来たゼー/ 俺のXV411 (違法)のエンジンが唸りをあげるぜーっ/ ……きゅるるぶるるん。と、マイクロネットでは7月に向けて新しい麻雀ソフトを開発中だ。今回の目玉は、グラピアクイーン南沿ちあさの出演だっ/ウチのM山はセブ島まで撮影に行ってちあさチャンにメロメロだーっ/ 請うご期待。(マイクロネット広報・ぶるうすちいる)

## MIZUKI

「ルバン三世THE MASTER FILE」 が3月29日に発売されました。すぐに売り 切れてしまって、ご迷惑おかけしました。 「どこでも貰えない!」というお電話を数多 くいただきました。ごめんなさい。思った以 上の反響でうれしい限りです。この場を借 りてお礼を言わせていただきます。今後は 売り切れで貰えないことのないようにしま すのでよろしくお願いします。(広報・開口)

## メディアエンターテインメント

話したいんだけどサー、話せないんだよネー。コレ本当/ いろいろと大人の話があってサー、話せないんだナー/ 話せば、津軽海峡に"ドボン"と沈められるんだナ/ぞれも"ドラム缶"に入れてくれるらしいんダー/ そう、進んでるよアレ/ オレ見たよ/ すっげー、()(3) (1) (1) なんだ/モー興奮もの/ オレの髪の毛抜けちゃう程だからネー/ (広報査伝部・オデコ (2))

ATTEMPEDITIES

#### ライセンシィ・ スペースではおハガキを暴傷中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を製集しています。名前や住所はきちんと言くこと。じゃないと此まないからね。

あ て さ き
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株
セガサターンマガジン回集部
「ライセンシィ・スペース」等

# 競修ツフト

# 又分型之一心

#### スケジュール表の見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV …アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ… パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/ EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムーピー/ETC…その他 【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチ ターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル 【年齢制限など】18推…18歳以上推奨/X…X指定/含、含などは2枚組、3枚組を表します。 【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

# SEGASATURN セガサターン

元	18	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4	26日	THOR~精實王紀伝~	5,800円	セガ	A-RPG	
月	26日	アイレムアーケードクラシックス	5.800円	アイマックス	ETC	
	26日	<b>郷れつハンター</b>	8.800円	アイマックス	ADV	3
	26日	レポリューションX	5,800円	アクレイムジャバン	SHT	1874
	26日	真・女神転生~デビルサマナー 思魔企書	2,900円	アトラス	ETC	
	26日	首領線(ドンパチ)	5.800円	アトラス	SHT	
	26日	ゲン ウォー	5.800円	77-5050999917	SHT	
	26日	野々村病院の人々	6.800円	エルフ	ADV	×
	26日	ロックマンX3	5.800円	カプコン	ACT	
	26日	アイドル省士 スーチーバイミ	7.800円	ジャレコ	TAB	2.X
	26日	ラビュラスパニック	5.300円	用法社とBMGビクター	TAB	
	26日	ジョニー・バズーカ	6,800円	ソフトピンテンインーナンます&	ACT	
5	38	ときめき麻雀グラフィティー年下の天使達~	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	TAB	х
A	108	10B CubicGallery		ウィネット	EDU	
	17日	スーパーリアル麻雀PVI	8,800円	29	TAB	х
	17日	養応遊擊隊活劇機	5.800円	ピクラーエンラナインダント	ACT	
	17日	ライフスケイブ〜生命40億年はるかな旅〜	6,800円	メディアクエスト	ETC	2
	24日	SEGA AGES/宿職がタントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	24日	実戦 パチスロ必勝法/3	6.800円	サミー工業	TAB	
	24日	HYPER REVERTHION	5.800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	24日	メタルブラック	5,800円	ピング	SHT	
	24日	FEDAリメイクノーエンブレム・オブ・ジャスティスー	6.300円	やのまん	SLG&RPG	
	31日	ウィザードリィ ( & 1 コンブリート	6.800円	データイースト	RPG	
	31日	ソード&ソーサリー	6.800円	マイクロキャビン	RPG	
	31日	Detcon 5	5.800円	マルチソフト	SLG-RPG	
	31日	ソニックウイングス スペシャル	7,800円	メディアクエスト	SHT	音楽CDつき
	31日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	5.800円	メディアクエスト	SHT	
	下旬	TETRIS S	5,800円	セガ	PUZ	
	下旬	ドラゴンボールと 増大なるドラゴンボール伝説	5.800円	パンダイ	ACT	
8	78	疾風魔法大作戦	5.800円	GAGA	RAC+SHT	
月	7日	≥ダライアス I	5,800円	タイトー	SHT	
	148	ビッグー業ノバテスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	5.800円	アスク講談社	ETC	1
	148	見行写真~縛られた少女たちの見たものは?~	6,800円	イマジニア	ADV	18m
	14日	痛快/スロット・シューティング	5,500円	BMGビクター	ETC	
						1

-	日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応導
6	28日	月花霖幻蹟~TORICO~	5,800円	セガ	ADV	
ğ	28日	銀狼伝説3~進かなる闘い~	6,800円	SNK	##BEACT	
	28日	井出洋介名人の新実践麻雀	4,800円	カプコン	TAB	
	28日	クロックワークス	5.800円	徳間書店	A-PUZ	
	28日	一発逆転~ギャンブルキングへの道~	5,800円	BMGビクター	ETC	
	28日	課兄弟劇場第一拳 麻雀論	5,800円	ユーメディア	TAB	
	FID	ストライカーズ1945	5,800円	アトラス	SHT	
	下旬	同級生~リ~	7,800円	NECインターチャネル	SLG	187
	FID	少毅/	5.800円	パンダイビジュアル	ACT	
	下旬	ナイトストライカーS	5,800円	ピング	SHT	アナロク
	未定	ライズ オブ ザ ロボット 2	5.800円	アクレイムジャパン	48 SEACT	
	未定	編集S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	1890
	未定		6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定		5.980円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定		5.800円	テジタルメディアラボ	PUZ	
	未定		8.800円	ナグザット	ETC	
	未定		未定	ソフトバンク	RAC	
	未定		未定	パック・イン・ビザオ	ETC	
7月	58 198	GAME-WARE Vol.2 ラングリッサー ■	1,980円	ゼネラル・エンタライダント メサイヤ	ETC SLG&RPG	
	26日	_				2
	26日		6,800円	アスキー	ADV	3
	26日		5,000円	インナーブレイン		203
	26日		6,800円	コナミ	SLG	マウス
	26日		9.800円	コナミ	SLG	
	上旬		未定	パック・イン・ビデオ		ビデオCI
	下旬		5,800円	エコール	SHT	1R 2 , X
			未定	ソシエッタ代官山	TAB	4.A
	未定		5.800円	セガ	SPT	7400
	未定	SEGA AGES/スペースハリアー  *BIG HURTペースボール	3,800円	セガ アカ (15)・・・	SHT	アナログ
			5.800円	アクレイムジャパン	SPT	i
		ロードラッシュ	5,800円		RAC	
		Turf Wind'96~飲量 競走馬育成ゲーム	6,800円		SLG	
	未定		5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	★麻雀狂時代 Cebu Island'96	8,800円	マイクロネット	TAB	2.189
	未定	南の島にブタがいた(仮称)	A.S.	スコラ	PUZ&ACT	
	未定		未定	ソフトバンク	RACAACT	
	未定		未定	ナグザット	ADV	
	未定		来定	ナグザット	ETC	
	未定	サターンボンパーマン	未定	ハドソン	ACT	
	未定	マジック・ジョンソンとジャバーカリームのスラムジャム%	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	Body Special 264	未定	やのまん	PUZ	マウス
8	23日	新型(るりAPA/	4,800円	スカイ・シンク・システム	PUZ	
月	未定	SEGA AGES/779-/	3.800円	セガ	SHT	アナロク
	未定	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A-RPG	
	未定	★フレッシュ美少女大善合 コスプレ麻雀大会(仮称)	6,800円	SharRock	TAB	
	未定	時選! なんでも鑑定団	4.800円	テレビ東京	ETC	
	未定	actua GOLF	5.800円	ナグザット	SPT	
	未定	LUNAR SILVER STAR STORY	6.800円	角川書店	RPG	
	未定	出世麻雀 大排神	未定	キングレコード	TAB	
	来定		朱定	ナグザット	SPT	
	朱定		未定	ナグザット	TAB	
	未定		未定	ナグザット	TAB	
	未定	特技機動隊ジェイスワット	未定	バンブレスト	A-STH	
0		AA A & A MA	***			
9月	未定	サクラ大戦 ★ 3 Dウルトラビンボール	来定	セガシエラ・バイオニア	TAB	2、マウン
	2476		***	3 - 2 - 1 - 1 - 2	1 1 1	
月	未定	SEGA AGES/アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル
	LE U	SEGA AGES/車下にイチダントア〜ル	4.800円	セガ	QIZ	
月	夫定	3EGH MOES/ 85   1-1/////	1,00017		4	

夏	-	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	对応等
	未定	エイリアン トリロジー	5.800円	アクレイムジャパン	SHT	
	永定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc	SLG	
	未定	アルバートオテッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6.500F)	サンソフト	RPG	
	未定	·タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	5,800円	タイトー	RAC+ACT	ハンドル
	未定	パズルポプル2×	5,800円	タイトー	PUZ	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	風水先生	5.800円	HAMLET(1600 2)	SLG	
	未定	スーパーショット・ザ・ゴルフ(仮称)	6.800円	ピクターエンタテインダント	SPT	
	未定	NiGHTS(ナイツ)	未定	セガ	ACT	
	未定	イエローブリックロード	未定	アクレイムジャパン	ADV	
	未定	大運動金~序章~(優称)	未定	インクリメントP	SLG	
	未定	The 11th Hour The 7th Guest I	未定	ヴァージンベンタラフティブ	ADV	マウス
	未定	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	未定	SNK	# MACT	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	朱定	NIGHTRUTH #1*間の順*	未定	ソネット・コンピュー	ADV	
	来定	マジカルドロップ 2	未定	データイースト	PUZ	
	未定	業炎輸(仮称)	来定	*	SHT	
秋	未定	三種志リターンズ	6.800P3	光学	SLG	
TA	未定	エネミー・ゼロ	6.800円	WARP	MOV	4
	未定	TECMO SUPER BOWL(版称)	未定	テクモ	SPT	
운	未定	★ストリートファイターZERO 2	未定	カプコン	#SMACT	
'88年末	未定	マクロス(仮称)	未定	バンダイビジュアル	ETC	
'96	未定	フールドヒーローズバーフェクト	未定	ADK	格器ACT	
年	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	77K5pン-0-9-95mg la	SLG	
	未定	心書現殺師 太郎丸	朱定	9127-1-129929-7	ACT	
	未定	SKULL FANG ~空牙外伝~	未定	データイースト	SHT	
'97 年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発	未定	コープスキラー	5.800円	アクレイムジャバン	SHT	2
	未定	卒業S	6.800円	NECインターチャネル	SLG	
皇	未定	モンスターメーカー~ホーリーダガー~	6.800円	NECインターチャネル	SLG	
元日未定	未定	オーバードライビンDX	5.800円	EAV	RAC	
	未定	天地を喰らう言~赤壁の戦い~	5,800円	カブコン	ACT	
	朱定	スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	48-SEACT	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5.800円	ビック東海	NA SPRACT	
	未定	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.1	5.800円	ピック変海	ETC	Х
	未定	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol 2	5.800円	ピック東海	ETC	X
	未定	X JAPAN Virtual Shock	002	未定	セガ	ETC
	未定	電脳戦機パーチャロン	未定	セガ	NMACT	
	未定	バーテャファイターキッズ	未定	セガ	48-MACT	
	未定	ファイティングパイパーズ	未定	セガ	HASTACT	
	未定	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	パチンコ債素部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	カレッジスラム	未定	アクレイムジャバン	SPT	
	未定		朱定	アスキー	TAB	
	未定		未定	アスキー	SLG	
	未定		未定	イマジニア	SLG	
	未定	The state of the s	未定	イマジニア	ACT.	
	夫定	スポット(仮称)	朱定	07-225557	ACT	
	東定		未定	SNK	格製ACT	
	未定	テニス(仮称) ★ドラゴンナイト 仮称)	未定	エス・ビー・エス	SPT 未定	
	20		未定	エルフ	- AL E	
				FAV		
	未定	マジックカーベット	未定	EAV	SHT	
				EAV ガイナックス カプコン		

発	尼日	タイトル	價格	メーカー名	ジャンル	X3104
発	来定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格爾ACT	
亮	未定	スーパーパンコレクション	未定	カプコン	ETC	
日末	失定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	18 BRACT	
全	未定	ロックマン× 4	未定	カプコン	ACT	
	来定	だいな争あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	だいなやあいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	パーチャリウム'THE FISH'	未定	光荣	ETC	
	未定	ポリスノーツ	未定	コナミ	ADV	
	未定	★戦国プレード	未定	彩東	SHT	
	未定	真鳍对局团等 等仙人	未定	1・フィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(俊称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄岳の指輪(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	忍着じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウ
	朱定	TIZ (TOKYO INSECT ZOO)	未定	せるうふことううべんこう	ADV & RPG	
	朱定	★NIGHTRUTH #2(仮称)	未定	ソネット・コンピュー	ADV	
	未定	ARENA (仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	サッカー(仮称)	未定	つてル・パーナバウム	SPT	
	未定	★東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	★テクモ」リーグサッカー(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	怪盗セイント・テール	未定	<b>FE-</b>	ADV	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	表定	SUPER301 SQ/仮称/	未定	日本物產	SLG	
	未定	シテラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物產	SHT	
	未定	VR麻酱(饭称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A-RPG	
	未定	立天外魔境 第四の熱示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	★ウルトラマンパトル(仮称)	未定	バンダイ	14 MACT	
	未定	GRANDRED	未定	バンブレスト	SLG	
	未定	ロポット混載RPG(仮称)	未定	パンプレスト	RPG	
	人定	3 Dペースポール (仮称)	未定	BMGビクター	SPT	
	過定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ピクターエノタテイノダノン	A-PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	どうターエンクラインダン	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(17-4149-2)	未定	どかーエンタテインメント	A-ADV	
	未定	ノバストーム	未定	くろうこうさんかい	SHT	
	未定	MARICA~真実の世界~	未定	279-2797757	RPG	
	朱定	重美機兵レイノス 2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	タクティクス オウガ	朱定	リバーヒルソフト	SLG-RPG	
	未定	伝説のオウガバトル	未定	エリバーヒルソフト	SLG-RPG	

#### サタマガ編集部チェーック

サターン周辺の気になる情報をチ ェックするこのコーナー。まずは「麻 ンダーがついて9,800円)。 これは予 雀狂時代Cebu Island'96」はグラビ 約をしないと手に入らないかもしれ アで人気の青沼ちあさ、野本美穂、 麻木杏子の3人が出演。また、発売 らセガ販売に変更だ。 日がちょっと伸びて値段が少し高く なった「ときメモ」は、その分60ペーのため、一気に情報が噴出しそう。某 ージの設定集とパワーメモリー用ス 人気格闘移植が冬から夏に早まりそ テッカー、それにミニカレンダーが うなうれしい噂の他、某アーケード つくことが決定(さらに、スペシャ 移植も多数決定か? 次号も必見!

ル版はこれに加え、エメラルドグリ ーンのパワーメモリーと、フルカラ ーイラスト4枚付きの特製A4バイ ないぞ。他、「テトリスS」はBPSか

次号は合併号後とトイショー直前

緊急速報:データイーストが「マジカルドロップ 2」の全国大会を行うぞ。日程は 5 月25日土又は26日日、全国21カ所で予選が行われる。対戦モードは上位 3 名、ひた すらモードは優勝者1名が、6月23日日東京、スタジオアルタでの全国大会に出場できる 詳しい問い合わせは、フリーダイアル0120-68-1134「マジカルドロップ2全 国選手権大会事務局」まで。参加賞はもちろん豪華賞品も用意されているらしいぞ! さあ、今から練習だ!!

# アンケートハガキの書き方

ハカーの表には右肩・住所・生年月日・湯望 のプレゼント番号を明記し、「繊維部へひとご と」の個に本能を開んだ機能や意見などをお書 きください。 また、セガサターンに移植を希望 するゲーム名があれば記入してください。

衰弱のアンケート部搭領には、以下の質問事 導への答えを右の記入側に従って、間のボール

ベンか鉛筆で枠内に正しく犯入してください。 その際、世学はアラビア数字(1、2、3)を使 料、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかり やすく書いてください。機計は機械で行います から、八ガキはキリトリ株のとおりにきれいに 切り難し、 四番機を汚したりしないように注意 して応募してください。

性別 男性 1 女性 2

学校・職業

⇒実数で記入してください。ただし1桁 の場合は左のマスに口を入れてください。

小学生

U5 中学生

03 高校・高専生

na. 大学・大学院生

短大・専門学校生 05

OB 予備校生

07 南発師

宮蓮・阪売職

**専門→技術職** 

領理的

**自営庫** 

公務問

アルバイト

14 200

15 2 18

その他 16

セガサターン用ソフトの所有本 数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を人 れてください。

よく読むコンピュータゲーム情 WHELT? (8 樹まで)

ファミ通

05 ファミ通 BROS.

03 **GAME WALKER** 

TECH サターン通信

05 Vジャンプ

**OB** ゲームオンノ

07 電車王

NA. じゅけお

#### 09 LOGIN

10 郷王マガジン

11 グレートセガサターン乙

15 ゲーメスト

13 サターンスーパー

14 サターンファン

15 セガサターンマガジンのみ

今号の木基の表紙についてどう 6 思いますか。

01 よい

02 ふつう

03 よくない

[14] その他(異体的に希望を)

18禁(X指定)ソフトの本誌での 扱いについて、どのような形を 引みますか。

01 もっと適激に紹介してほしい

05 今のままでいい

乳苗は雪出しない方がいい 03

**BL** その他(異体的に要望を)

表1の今月の記事で内容が前白 8 かった(よかった)ものを8つ まであげてください。

表1の今月の記事で内容が面白 9 くない(悪かった)ものを8つ まであげてください。

表2からあなたがもっているハ 10 ードをあげてください。

(8つまで)

表2からあなたか購入予定のハ ードをあげてください。

(8つまで)

表3から、今後あなたが買いた いと思っているソフトを10本 まで遊んで答えてください。

Hyper COLUMNS Chaos

#### ●アンケート回答欄の記入例

(例1)回答か5の場合 (例2)回答が00の場合

08

(例3)回答が15の場合 (例4)回答が1の場合

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

よい例

悪い例

07

15

#### ハードリスト

セガサターン、Vサターン ハイサターン

バールターン ゲーム&カーナビ ハイサターン メガドライブ (ワンダーメガを含む)

スーバー32X

プレイステーション 3DO (REAL、TRY) 06

M2 (3DO64bitm) PC-FX スーパーファミコン

09

PCエンジンシリーズ

NEO・GEO (CDを含む)

ゲームギア バーチャルボ・

NINTENDO64

15 16 バソコン ムーピーカード(ピテオCDテコーダ)

フォトCDペレーター 電子ブックオペレーター レーシングコントローラー バーチャガン

アナログミッションスティック

ワイアレスバッド

ジョイスティック(純正パッドのぞく)

通信モデム

#### ソフトリスト 表3

サーとアスタロトの跳着界村 001

AQUAZONE for SEGA Saturn アルバートオテッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN 一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜 803

井田洋介名人の新興問無機

ウィザードリィ VI & VIコンプリート ウルトラマンバトル (仮称) 008

エアーズアドベンチャエイリアン トリロジー

X JAPAN Virtual Shock 002

011 エネミー・ゼロ エンジェル グラフィティ(仮称)

オーバードライビンロX

関連/なんでも基定団 保盗セイント・テール 014 015

カレッジスラム
ガーディアンフォ・

017 GAME-WARE Vol.2

競技伝説3~進かなる難い~ キューブバトラー 西月英雄伝授 019

020

**親兄弟劇場第一個 用雀鳥** 022

クロックワークス グッドアイランドカフェ・集島費 GRANDRED

025

グレイテストナイン'96(仮称) 月花蘭幻算~TORICO~ 現代大戦略 Strikes(仮称) 027

ープスキラ

コットンとコブラ・ザ・サイコガン nan 031

サイバードールサイバーボッツ

033

サクラ大戦 034

サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 三個志リターンズ 035 038

The 11th Hour The 7th Guest (CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)

038 039

■浸羅(仮称) 疾艦驅法大作費

041

上海 Great Moments 出世麻雀 大接待 戦才 競馬データSTABLE 新型くるりんPA/ 043 044

表際对規則等 暴抑人

046 神罰 人生の意味

047 心體保養師 太郎女

時空探偵DD〜幻のローレライ〜 量装機兵レイノス2

050 Jewels of Oracle オラクルの宝石

051 スーパーパンコレクション SKULL FANG~空牙外伝~

052 053 054 ストライカーズ1945 ストリートファイターZERO2

055 056 スラムドラゴン
3Dウルトラビンボール

058 059

スリックマン SEGA AGES/アウトラン SEGA AGES/アフターバーナー SEGA AGES/電動がタントアール SEGA AGES/スペースハリアー 061

SEGA AGES/BTにイチダントアール 戦国ブレード ゼロヨンチャンプ DooZy-J

063 064 065 066 ソードをソーサリー

卒業S ソニックウイングス スペシャル Turf Wind 96~武士 税走馬両成ゲーム 067

**NRA** タイトーチェイスH.O.ブラスS.C.I. タクティクス オウガ

071 072

デンティン人 インガ 誕生S ダークセイバー ダービースタリオン(仮称) 大運動会~序章~(仮称) 073

だいなずあいらん 075

だいな♥あいらん 予告編 078 ダライアス I ダンジョンマスター(仮称) 077

078

着快/スロット・シューティング 土曜主ー中で 気息 TIZ(TOKYO INSECT ZOO) OBO 081

TETRIS S テラクレスタ30(仮称)

083 084 天外展境 関西の耐示算 085

天地を喰らう 】 ~赤壁の戦い~ デス クリムソン 086 テススロットル 開絶都市からの脱出

088 Destruction Derby(デストラクションダービー) Defcon5

伝説のオウガバトル 電脳散物パーチャロン

091 TOMB RIDERS(トゥームレイダース)

093 東京SHADOW 東京立身出世伝(優勝)

ときめきメモリアルーforever with you~

特権機動隊ジェイスワット 096

097

同級生~if~ ドラゴンナイト(仮称) ドラゴンボールZ 貴大なるドラゴンボール伝教

099

NIGHTRUTH #1 MOM 101

ナイトストライカーS 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

104 ノバストーム

犯行写真一幅られた少女たちの見たものは?~ パーチャファイターキッズ パズルボブル2X

107

パチンコ興楽部

必教/ ピッグ一撃/パチスロ大攻略 109

BIG HURTベースボール ピンボールグラフィティ

ファイティングバイバーズ

114 FARADOON-THE LEND OF DRAGON CASTLE-瓜水先生

ステッドカシノ プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.1 平和パチンコ総道撃(仮称) 本格用者 要度カスタム(仮称) Body Special264

120

ポリスノーツ 麻雀狂時代 Cebu Island'96 肝薬溶料は 麦草柑橘

122 123 124

マーヴル スーパーヒーローズ マクロス(仮称) マジカルドロップ2マスターオブモンスターズ 黄昏の指摘(仮称)

MARICA~真実の世界

南の島にブタかいた(仮称) モンスターメーカー~ホー! リーダガー 130

ライズ オブ ザ ロボット2 132 リアルバウト競技伝説

LUNAR SILVER STAR STORY ロックマン×4

ロボット混載RPG(仮称) 137

ワールドビーローズパーフェクト WIPE OUT(ワイブアウト)

清岸デッドヒート+リアルアレンジ

## 表1 今号の記事

データステーション セガサターン読者レース 02 03 04 05 06 07 08

12

を別りターン統領レー人 参照特能 ナイツ 特能 ブルトラマンバトル 特能 エネミー・ゼロ 特能 ストリートファイターZERO2 特報物 サイバーボッツ

マーヴルスーパーヒーローズロックマンX 特報 10 并手洋介の新声和画像

LAND MARK

ラングリッサー II 月花類幻算~TORICO~ ナイトゥルース #1 清岸デッドヒート+リアルアレンジ ワイプアウトテストラクションダービー

特報 Body Special 264 NEW RELEASE TITLE クセイバー

天外周囲 附四の料示部 アイレムアーケードクラシックス ソード&ソーサリー 22 23 24 25 TETRIS S

ームクリエイターへの連 Readers' STATION ワールドアドバンスド大戦略 プレイヤースROOM

Hyper COLOMNS セガプレス(予告編) SNK WORLD Hello/ CAPCOM ライセンシィ・スペース パッション ラングリッサー THOR〜標音王紀伝〜 野々村病院の人々 ウィザードリイM&VIコンプリート 真・女神転生デビルサマナー悪魔全書 フェーダ リメイク/ 属生S ダライアス I 要應避撃隊 活動機 スーパーリアル麻雀PVI ザ・キング・オブ・ファイタ・ バンツァードラグーン ツヴァイ スナッチャー セガラリー・チャンピオンシップ ドラゴンフォースSCRAMBLE ドラゴンフォース 47 LUNAR Express レッドカンパニー国の市通り// 3×3EYES 免売記念座談会 50

リノーグブロサッカークラブをつくろう/ 最後クラブへの着 AM3研Rush// AM2研Express Neo セガサターンソフトレビュー CREATERS BANK

銀行振り込みを開始しました。 銀行振り込みをご利用の場合は、必ず事前に サンタに電話して商品予約の上、送金して下さい。 **東京三菱銀行** 東京駅前支店 当座 0415749

SEGA朝店 消費稅不要!! (全商品税込)



直投華草館の物語

真・女神転生

1.800円

5.800円

僅

伍

466

1.800円

2203-3258-9051 [代表] 〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル 郵便振替番号 00150 - 9-708150 (有) サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

6,800円

1.800円

サンタ ※新作ソフト予約特典200円引きは継続いたします。 セガサターン 20,600円 ■新作ソフト 5,200円 \$14\$14 I-7411-4 4/5 二島をもことはサントアール 🚽 5,200円 ときかき音楽クラフティ 4/19 5.200円 3×3EYES~器開公主S~ 6 500 P エンフェルバラタイスVol1 \* 5.200円 7.000P スーチーバイ2 4/26 テトリスS 5.200円 THOR~精體主記伝~ 5.200円 5.200P Cubic Gallery 7.000円 こ ワウイングススペッキル 首領鉄(トンパチ) 5.200F ラビュラスパニック 4.700円 アイレムクラシックス 5,200円 爆れつハンタ 8.000円 ジョニーバズーカ 6,100円 5.200円 THE GHEN WAR 6.100円 野ヶ村条件の人々 ロックマンX3 5 200 PJ

5/17

5,200円

商

品

は

す

新品

व

新

作

発

売日

17

良

큚

1

7

7

力

+

t

タ

皇応治章隊

DEFCON5

5.200円 ライフスケイブ スーパーリアル麻雀 PV 7.800円 ソート&ソーサリー 5/24 6.100P ハイパーリクァーシオン 5.200円 フェーダ・リメイク 5.700円 宿園かタントアール 4,300円 実践パチスロ必需法3 6.100円 ドラゴンホールZ 5.200四 メタルフラック 5.200円 6.100F 脚生 S デススロットル 5/31 5.200円 足果兄弟 5.200円 ソニノクウィングS 7.000円 6.100円 健殖伝統3 ウィサードリー687 ▼ 6 100 2 アルバートオテッセイ外伝 6月 5.800円 5,200円 ラングリッサ3 とき的食メモリアル 7/12 6,100円 上書前ままモリアから(しつ 未 定 4 DX人生ゲーム 3.800四 Dの食庫 1,800円 Vゴール 5,200円 アンジェリークスペシャル 特 44

永世名人 ウァンパイアハンター ウイニングポスト ウイニンクポスト2 エンジェルリップス カーティアンヒーロー 净维大组高 カンバート カンクリフォン 輝水晶伝説アスタル REAGE キングオブファイターズ95 グラティウスD クランチェイサー クリチャショック グレイテストナイン クロックワークナイト、下 85 MF ゴータ (GOTHA) 棒上パロティウス ゴジラ サ・タワー サンダーホーク2 シャイニングウィズダム 経経せつけ

2.800円 8,800円 55 45 45 3.800円 3.800四 2.800四 2.800円 40 1,800円 4.800四 1.800四 1.800四 5.800円 900四 4,800円 5.800m 6.000円

1.800四 断忍信 2.800円 **汽车线**水 4,800円 四柱推命ピタクラフ 新世紀エウァンケリオン 46 55 **Jリークサッカークラブ** 2.800四 ストリートファイターROF スナッチャー 2.800円 スラムタンク セガラリー 4.800四 ダイダロス 1 800 00 辛果I 4.800円 ダークシート 1.800円 1,800円 27 (TAMA) 3,800円 ダライアス外伝 ちびまる子の対観ばするたま 2.800円 ツインビーヤッホー 2.800FB 7.800円 提督の決勝2 2.800円 ディトナUSA 4.800四 デジタルピンボウル 2,800円 **丁油無用**! トラコンフォース 10 66 問題生スペシャル(プレミアム) 1.800四 ファイプロ外伝 ダークウィザード 1.800円

パーチャファイターリミックス 1,800円 バーチャフォトスタジオ 50 1.800四 バーチャルハイトライト 4.800F バーチャレーシンクSS 2.800円 バトルモンスタース 2.800円 パンツャードラグーン パンツァートラクーン2 49 価 ヒクトリーコール95 3.800円 ファイナルロマンス目 ファイナルロマンスR 7.800四 ブリンセスメーカー2 6.800F 1,800円 フルーシード ボボイとへへれけ 1,800円 魔法騎士レイアース 2.800円 4.800円 ミスト ゆみみみっくすりミックス 1.900FF 1,800円 リクロードサーガ リンクルリバーストーリー レイヤーセレクション 4.800P 2,800円 レーストライビン 4.800円 ロボビット 1.800円 ランボ

バーチャコップ(説付)

バーチャファイター2

バーチャファイター

5.800円 ワンチャイコネクション 1.800円 周辺機器 46 3.200四 ファイタースティックX アスキーバットX 2,200円 2,200円 AVEL 7 JULS3 St 2.200円 AVセレクタがら 4.300円 SSコートレスアセット ツィンオベレータ 17.900F 45 サタンパット 2.200四 キリリアルアーケートスチック 3 500 PB パワーメモリ 4.300円 2.700円 シャトルマウス 3,400円 マルチターミナル6 1,800円 サターンSケーフル サターンRFユニット 1,800円 サターンAYケーフル 1.800四 サターンRGB 2.000円 4,800円 ホリサタンスティック 4 15,800円 ヒクターCDテコータ 7,000円 ミッションスティック 2.800円 バーチャスティック 15.800F ムービーカード ファイナルファイト 忍者ウォリアース (CD付) 1,800円 SAME RANA PR

ワールトアトバンス大統略

ワールト大蔵略作成ファイル

6.800四

4,400円

日

T

ワンダーメガエ 18 800 円 バックアップRAM シャトウラン 2/23 ナーシカルストライク アフターバーナーIII

4.600円 5.400 P 3.800円 1.800P 1,800円 アルシャーク アルスラーン祝記 800F Aランクサンダー 1.800円 AX101 2,000円 ーネストエバンス 1,000円

アネット再び 2,000円 ★ウイニンクポスト 800 P フィンクコマンダー 1.800円 ウルフチャイルト 300円 江川プロ野様でD 1.800円 2.000円 ★きゃんぶらあ2 クイズスクランブル 1.000円 29-22 437-10 800円 ★元朝紀史(ジンキスカン(T) 1.800円 ザサードワールドウォ 1.800円 サンダーストームFX 800円 ★サンダーホーク 3.800円 紫林城

シムアース **★**シュバルツシルト ★シルキーリップ ジャカード 省帯ワールトカップ ジュラシックパーク ★CD 意图患3 事·女神転生(1) スイッチ スターブレード ソウルスター

1.800円

1 000 [2]

2.800四

2 0000四 2 800円 2.800F 2.800円 1.800 2.800円 1,800円 2.800円 1,800円 500円 太平野

大鹰界村

3.800四

5.800四

1.500 🕾

3.800F

ダフルスイッチ 1.800円 天無メカ(II) 100四 Vav (1) 1.800円 テトネイターオーガン 1.000円 テスプリンカー 2.000円 テバスティター 天下布武 トムキャットアレー 電影アレスタ 2,800円

300 P

2 800円

ダイナミックカントリークラブ

900円 1.800 フェイエリア 1.800円 1,800円 1.800円 2.800円 ★バハムート戦記 500円 パワーモンガー 1 800円 1.800円

ノスタルジア

★供養職主伝でD

バトルファンタジー

バトルコープス

バリアーム

ブライスファイター 1.800円 フラックホールアサルト 300円 800円 プリンスオフベルシャ 300円 プロ野球スーパーリーグ 800円 ミッキーなドナルト ミッキーとミニアド ミッドナイトレジスタンス

2 800円

1.800円

1.500円

500円

ヘドーノバ 500 P ヘブンリーシンフォニ 800@ 2.8009 マイクロコスム マイト&マシック田 1.800⊞ 1.800@ モータルコンバット(1) 女ゆみみみつくす 2,800円 らんま1/2 500円分テレカ付 2.800 リーサルロ ノフトのみ 500F ロードブラスタードX 1.800円 300円 ワンダートック 惑星ウットストック

メガジェット本体 3,800円 (携帯用MD) ジョーモンタFボール のおまけ付

3/22 5,800F9 度温油袋。 MDペペンガペンゴ 3.800F アークスオデッセイ 2 000 00 アウトラン 2 800 [2] は アウトランナース 1.8000 著き締と白き牝鹿 1.800円 2.800 アンデッドライン イース田 2.800P ヴァリス田 2.000円 ヴァーミリオン 800 P 0 2.800円 ヴィクセン 357 2,000円 ヴェリテックス ヴォルフォ 2,000円 宇宙戦艦ゴモラ 2.800円 2 000 = エイリアンソルジャー 2.800E 2.000 [2] エグザイル エコーザドルフィンロ 900円 2.800円 エターナルチャンピオンス 3.800円 F117 ステルス

ガイアレス 2.800円 火油 2 000 ₽ 銀油伝説2 2.000円 キリングゲームショー 800円 ギャラクシーフォースロ 1,000円 キングオブザモンスターズ 2.800円 キングコロッサス 500円 空牙 2 800 [2] クライング 2.000円 グランドスラム 2.800円 クールドバスタ 2.800円 グレイランサ 2.800円 ゲイングランド 2.000円 - 李山春 2 800円 コラムスIII 2.800円 2.000円 ゴールテンアックスロ ゴールテンアックス川 2.000円 サージンクオーラ 3.800円 サイドボケット 3 800 1 サムライスピリッツ 2.800 🖾 1.800円 サンダーフォース 111 ★サンダーフォース IV 1,000円 サンダーブレード 1.800円 三国志田 2.000円 新~存せ円無角 500(4)

GGブラスワン

10,800円 ###

キネッティコネクション

70#H299

S. S. LE 17 TH

★シャイニングフォースⅡ 2.900円 ャングルストライク 3.800円 ★後兒登報門 ジュラシックパーク 2.800円 31-4 ★新鮮世紀ラグナセンティ スーパー思 ロ スライムワールド スティールタロンス ★ストーリオブトア スーパーモナコGP スーパーモナコGPIL スタークルーザ スペースハリアロ セーラームーン ゼロウイング ソウソウソウ ソニック田 ソニック&ナックルズ 2,800円 ソーサルキングダム 大航海時代 1.8008 マナックルロ

シーザーの野望コ

シャドーオブザビースト

★シャイニングフォース

1.800円 1 000 12 2.000円 1.400円 1.800四 2.800円 2.800円 900@ 900四 900円 2.800円 1.800四 1 800 [2] 1.500円 2.800四 2.000円 2.800円 パチンコクーニ バッドオーメン

★ダイナブラザーズ II 2.800円 1.800円 ダイナマイトヘッディ ターボアウトラン 2.000円 ダーナ女神嗣生 1,800円 ダライアスⅡ 2.800円 ダーウイン4081 1 800 (2) タントアール 1.800円 チェルノブ 2.800円 ツインクルテール 2,800円 TMNT 2.800円 TMSTII 2.800円 ドッジ弾平 1 800 🖾 トム&ジャリー H000. ドラゴンズリベンジ 1.800円 ドラゴンボールフ 1.800円 けいころでけんけっさいっと 1.800円 1,800四 カルマーパーライセンス 忍害就會保護 500 F 2.000円 保基の野望 ティークイズメガロ 1.800円 ハイブリッドフロント 2.800円

ビーストウォリアーズ 400円 ひょっこりひょうたん鳥 2.000円 バーチャレーシング ★ふしぎの海のナディ 2.800円 ファステスト1 500四 ファンタシースターIV 1.800円 フォゴトンワールド 1.800円 1.900円 法法法法 ★ぶよぶよ通 2.800円 ブルーアルマナ 2.000円 ベアナックルⅡ 2 000円 ベーバーボーイ 1 800四 北斗の學 2.000円 300円 ポピュラス ボールジャックス 300円 マーブルマッドネス 2,000円 マーベルランド 1 800 22 マスターオブモンスタ 800 [2] まじかるタルるートくん 1.800円 300円 まじかるハット .800P

1.800円 1 800 [2] 2.800円 4.500円 ★武者アレスタ メガロマニア 2,800円 モンスターワールドリリ 500F モンスターワールドハ 2 800 5 ライトクルセイダー 3.800 🖾 ★ラングリッサー 4.800 PH ラングリッサ II 5.800円 2,800円 ランドストーカ 2,000円 ランバート 乱世の動者 2.800円 全電伝説 2 000 P リスターザシューティングスター 2.800円 ★レッスルボール 3.800円 ンタヒーロー 2.000F ロイヤルブラッド 1,800円 ★ロードモナーク 2 800 = ロートラッシュ 1.900円 ロートフラスタース 1.800円 900円 ローリンクサンタール 2.000円 2,800円 ミッキーマニア

200円 サッカーソフト 800 FI クモワールドカップサッカー 800円 無意志校ドッジサッカ・ 800四 Jリーグプロ完全版 1.000円 バスケットソフト

デビットRバスケッ! 800円 FU-L4-LUSA 1.000円 NBAプレイオフ (ブルズ) 1.000円 ジョーダンVSバード 1.000F ハイパーダンク 2.800円

ゴルフソフト 500円 PGAゴルフ2 トッププロゴルフ 800 プロゴルフェ 8000 バトルゴルファー単 マスターズゴルフ RAME ペフルヒーチの皮膚 2.800=

す

B

В

500F

500円

1,000円

フットボールソフト 500円

プロフットボール ジョーモンタナフットボール ジョーモンタナファトホールド

32X 6.000円

18% アタックチョッパー

2.000 [4] □ - 1 74-11 - 730 2.800[1] > - 1-774 11 1 - 32 サイバープロル スペースハリア32

テンポ フレッドカブルスコルフ ■土地の(円==-±-

■800[\*] = - 1 アン弾甲 ハイパープロ野は92 パラスコート ステラアサルト ドラオもん

2.800四

■1.500[<sup>1</sup>] ¬ - *j* — アレスクロ ウィンナルドン コラムス

展心中与自 GG !! -- 7'93 ットの食堂 四者外fin リスターサシューティングスター トナルドダック11 ドラゴンクリスタル パット&パター 1489x9-ぶよぶよ ファンタジスター外伝 エターナルレジェント

ボケット番目 ソクロック ■2.000 [1] ⊃ -- 1 -イチダントアー。 ウティーボップ オリンピックゴールト 6-ECR 1 H 12 11 モータルコンバット

1111 ワールドダービー ソニックドリフト1 ソニック H マクドナルト € # ⊐GP II なそぶよる \$ 2.53 H ALCOHOL: N ニンクフォース外をⅡ 支神転生外伝

シルヴァンテイル

2.000円

800円

SDカンダム ラストバイフル ロイアルストーン レイアースク GG周辺機器

1.800円

2.000円

マスターオフウェポン

THE PROPERTY OF

魔天の創建

オートチューナー、8,500円 パワーパッチリー 4.100円 ピックウィンドー 1.500円 カーアダプター 2.500円 対戦ケーブル 1,000円 カーアンテナ 1.000円 MD周辺機器

夢しい事像はサンタの名弟子ユニット S-01 (MD1用) S-02(MD2-32X用) 2.500円 84-71 15m 700 F 300円 オーディオコードはっ ヘッドフォンコード13m 300円 ビデオ入力コード」 800円 A C アダプターII 1.200円 ステレオDINコード 1,600円 500円 セガタップ 6 Bパッド進入 2,000円 RF 1 1,600円 カプコンパッドソルジャー 500円

セガマウス

申し込

電話で申し込み後, メモ用紙等にで参考・住所・電話参考・氏名 ・希望商品を記入の上、 格・配送手数料を現金書館でも送り下さい。サンタの会員に入会系習の方は商品申し込み時に会員 希望とお書き下さい。入会会は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。中配送 手数料はお電話にてお問い合わせ下さい

商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。 商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料 400 円が必要です。



## ●主な作品● スーパーロボット大戦シリーズ **魔装機神** 第4次スーパーロボット大戦 等

発売元 (株) バンブレスト

#### 最新鋭のマシンで仕事が出来るかもしれない。

(Pentium150MHz標準,Indigo II Impact,Indy,SparcSteation20)

CG環境はゲーム業界のトップ10に入るかもしれない。

(Alias 9台, SOFT IMAGE 12台)

ゲーム開発に対する姿勢はナンバー 1 かもしれない。 (熱血度100%)

缶ジュースの消費率が業界一かもしれない。

(ジュースは飲み放題)

# ウィンキーソフトってどんなとこ?



- 1. ゲームプログラマー ゲーム開発経験者またはC言語熟練者 (32 ビット機経験者、特に優遇)
- 2. ゲームデザイナー (経験者に限る)
- 3.3DCGデザイナー デッサン等の基礎的技術を正式に修得 している者 (エリアス・ソフトイマージ経験者優遇)
- 2 Dドットデザイナー デッサン等の基礎的技術を正式に修得 している者
- 5. サウンド (サンプリング・打ち込み経験者)

#### 量仕事內容

- 1. ゲームソフト及びマルチメディア関連機器のプログラミング
- 2. ゲーム企画及び制作管理
- 3. CGモデリングとアニメーションの作成
- 4. ドット絵・テクスチャーの作成
- 5. ゲームサウンド全般

#### ■開発環切

INDIGOII, INDY, Mac, DOS /V, PC98等

- ■会社概要 設立昭和58年 従業員数45名
- ■事業内容/ゲーム用ソフト開発
- ■資格/20~30歳の男女

#### ■給与

固定給制/月25万以上(但し試用期間あり) 経験・能力・前職給与を考慮の上優遇いたします。

- ■勤務時間 時差出勤制 9:00-10:00出社 (実労働8時間)
- ■待 週 各種社保険完備、交通費全額支給 実績に応じ臨時ボーナスあり
- ■休日休暇 週休2日制(但し、第一土曜日は ミーティングデー) 年末年始、夏期、年次有給、 振り替え、廖弔休暇
- - ⊕履歴書・職歴書は返却しません。
- 2. 3. 4. 5. は作品を同封。※作品は返却します。
- ●詳細はお気軽にお問い合わせ下さい。

# (株)ウィンキーソフト

〒564 大阪府吹田市豊津町11番34号 米澤ビル第10江坂505号 TEL.06-386-9388 担当/延山 地下鉄御堂筋線江坂駅⑤番出口西へ徒歩5分

# 「輝ける黒」メタルブラック復活!

当店はSEGA新品専門店です。

## 営業時間 AM10:00~PM8:00 FAXは24時間受け付けOK

# human 通信販売

03-5443-8469(18)

- ◆郵便・現金書館でのこ注文はご遠慮下さい
- ◆本州・四国の方は翌日 北海道・九州の方は翌々日の到着になります



# 7 SS 276Y 6, 800

## 特別価格 ¥ 6.120

### 予約特価 ¥5.220

発売日	タイトル	価格
5/17	デフコン5	¥5.220
5/17	ライフエスケープ	¥6.120
5/17	慶応遊撃隊 活劇編	¥5.220
5/17	サイバードール	¥6.120
5/24	実践パチンコ必勝法!3	¥6.120
5/24	誕生S DEBUT	¥6.120
5/24	宿題がタントアール	¥4.320
5/24	ソードアンドソーサリー	¥6.120
5/31	ソニックウイングスS	¥5.220
5/31	餓狼伝説3	¥6.120

ドラゴンボールZ

ダークセイバー

#### いい語ずくめの 與詩農会

会員になるには・

注文された商品と一緒にに会 員登録用紙か入っています 用 紙に記入して返送してください はしくは唐帳を「覧く」な。

#### 〇会員になったら・・

一万円以上お買い上けの場 合、送料をサービス「何と、掲 戦料金より5%割引サーヒス GAMESOUL商品には御利用で

★その他たくさんの楽しい特異あり★。



#### セガサター

¥6.780 ファイナルロマンス 2 ¥6.780 レイヤーセクション ¥5.100 ブルーシカゴブルース ¥5,100 ワールドアドバンスド大阪略 ¥6.980 ぼえぼえポエミィ ¥6.980 ゴールデンアックス ¥5.100 信長の野望 天翔記 ¥8.800 ウイングアームス 天地無用ごくらくCDROM ¥5,100 シムシティ2000 ¥5.100 メタルファイターMIKU ¥5.880 アメリカ構新ウルトラクイス ¥5.220 ぶよぶよ通 ¥4.380 インターナショナルソコール 半4.380 絆kingザ・スピリーツ ¥5.220 野花英雄のワールトシリース ¥5.220 バーチャコ、ブカンセット ¥7.020 ギャラクシーファイト ¥5.220 ペパルーチョの福袋 ¥6.120 結婚-Marriage ¥6.120 ¥5.220 マジカルドロップ ¥5.220 グライアス外伝 ¥5,220 クォヴァディス ¥6.120 機動戦士ガンダム ¥5.220 北斗の帯 ¥5.220 真・女神転生テヒルサマカ ¥6.120 セガラリー ¥5.220

ウイザーズハーキニー

でろーんでろでろ

麻雀狂時代コギャル ¥7.920 CGリオン ガーディアンヒーロース ストリートファイターZER0 ¥5.220 天地無用 艇御里温泉 ウルトラマンリング ロボ・ビット 提督の決断 2 ゴータ2・天空の騎士 マルチナディアVo12 ヴァンバイアハンター ゲボ。カース対極ケーブル付 アローンインザダーク2 007 - 711-# . 97-ハイパーリアクションR

¥1.150 ¥1.150 ¥5.220 ¥5.220 ¥8.010 ¥6.120 ¥7.920 ¥5.220 ¥9,720 ¥6.120 ¥5.220 ¥6.120 ¥6.120 ¥5.670 ¥5.220 ¥5.220 ¥1.150 ¥1.150 ¥6.120 ¥6.120 ¥7.920 FIFAサッカー96 ¥5.220 ぐっすんおよよSS ¥6 120 大戦略 作戦ファイル ¥4.320 ¥5.220 ガングリフォン ¥5.220 マルチナディアVol3 ¥6.120 ¥8.820 ¥5,220

¥7.920

アンシェリークスペンャル 三国忠英傑伝 ¥7.920 ¥5.220 信長の野望リターンス ¥5.220 ¥ 5.220 ¥ 5.220 アイドル省士スーチーバイ2 ¥7.020

5/未定

5/未定

¥20,000 ゲームギアナレイアース¥10,000 ームギア十忍空バック ¥11.800 ¥2.280 ¥4.380 ヤスティック ¥2.780 マルチターミナル 6 ¥3.480 ¥4.380 ¥1.840 ¥1 840 S端子ケーブル ¥5.380 レーシングコントローラ ¥1.840 ¥5.800 **常**子ブックオペレータ ¥3.480 フォトCDオペレータ ¥18.280 ファイティングコマンダー ¥2.280 ミッションスティック ¥6.980 ¥2.320 ファイティングスティック ¥4.990 ¥6.120 - KVF ¥3.700 ¥7.020 ¥2.700



実況パワフルプロ野球 95 半980 ゆみみみっくすR ¥980 魔法騎士レイアーズ ¥2.980 ビクトリーゴール

バーチャファイター ¥2.980

¥5.220 ¥5.220

ダイダロス ブルーシード

¥2.980 ウイニングポストEX ¥2.980

¥2.980

**GOTHA** 

¥2.980 **RAMPO** ¥2.980

商品到着まで一週間程かかります。カタログ希望の方、お電話ください

ITEM	SIZE	CHARACTER	PLICE
SMトレーナー	Mil	ソニック	¥3.900
VFトレーナー	M. L	ハーチャファイター	¥3.900
1シャツ	M·L	ソニック・モリカン	¥2.900
1シャツ	M·L	ハ・チャノッイター	¥3.300
VEバーカー	M·L	サラVSバイ VF	¥4.900
VFハーカー	M · L	ハーチャファイター	¥4.900
PM/N h-	W	ハ・クマン 2種類	¥4.900
VFウインドブレーカー	Minit	1))	¥5,800
VFウイントブレーカー	M·L	サラステーシ VF	¥5.800
SNウイントフレーカー	M+L	バーテャファイター	¥5.800
キャ・ブ		ソニック	¥3.000
院時計		ソニックorバーチャ	¥3.200
Restat		ソニック	¥3.400
CD/N 7		バーチャファイター	¥3.800
マウスバット		ソニック	¥1.500

¥4.410

¥5.220

¥18.900

# PASSI® N RUSSING LANGRISSER

前回の打ち合わせがどうもイマイチだったということで、リターンズ。が、やはりイマイチ。またもアルテミュラーラブラブの担当と、フレア命のライターと、とりあえず酒が飲みたい広報と、事なきをえたいプロデューサーでは足並みが……。

# ラングリッサー II 淑女列伝

さて、前回のティアリスさんに続いて、今回はリフアニーさんのイン タビュー掲載だ。

今回は、お忙しいところをすいません。

リファニー(以後リ)「いいえ、どう いたしまして。そんなこと気にして ませんわ」

さっそくですが、自己紹介からお 願いできますか?

リ「はい、よろしいですよ。え〜と 年は16歳、住んでいるところはラー カスの都ラーカシアです。趣味は読 書とお料理……、少し照れますね」 一いや~、いいですな。目尻を気持 ち下げて、頬を赤らめたところがま た……。

リ「やっぱり……。よく、風邪をひいてるんじゃないかって、言われるですよ。わたくし体は丈夫なのに」ーはぁ…… (あれ、うつむいちゃったよ。なんか悪いこと言ったかな?ほめたつもりだったんだけどな)。ところで、普段はどんなことをして過ごしていらっしゃるんですか?

リ「そうですねぇ。やっぱり魔法の

『リファニーと申します。少し照れますわね・・・・・

研究かしら」

一それは研究熱心ですね

リ「お見せしましょうか?」

一いえ、そこまでは……

リ「いいんですよ、遠慮なさらなく ても。……えいっ/ 変ですわね ぇ……。よし、もう一度」

ーあっ、いいです。わかりましたから! あっ、こっちに向けないで! リ「……え———いっ (←まったく聞いちゃいない)! あら、あの方は? どこへ行かれたのかしら



グ

IJ

"

++

1

Q

8

Α

١

ナ

## キミの素が ラングⅢに1?

# シナリオコンテスト 開催!!

前回はギャルコンだったので、今 回はシナリオコンテストだ/ ただ し普通のシナリオではない。そう、 ラングには"隠し面"と呼ばれる謎 のステージがある。そのネタを募集 熱い隠し面を作ろうではないか! まずどんな形のマップで、どんな敵 を出したいか(あんまり特殊なのは ダメだよ)。そしてどのような戦略性 で遊ばせるか(つまりマップ形状と 敵の配置)という基本的なことを図 解した後、今度は肝心のネタを書く。 ネタ例としては「兄貴が究極の…… という技を使うため、毎ターンカウ ントダウンする。しかしカウント0 で自爆するだけ」とか、

もちろん採用者には豪華プレゼント。ラングⅢテレカにうるし原先生のサインをつけてプレゼントするぞ.

しかもキミの名前つきだ。さらに / スタッフクレジットにも名前が入る のだ / これはもうヤルしかないっ て感じだね (たぶん)。

のステージがある。そのネタを募集 とりあえず1発ネタだけでも、強して、兄貴面や()ャ()ャ面を越える、 烈な面白さならOKだ。でもテレカは熱い隠し面を作ろうではないか! さすがに1発ネタだけじゃプレゼンまずどんな形のマップで、どんな敵 トできないので、広報佐藤と相談しを出したいか(あんまり特殊なのは でプレゼントき〜めよっと! がメだよ)。そしてどのような戦略性 締切は5月7日消印有効だよ。 で遊ばせるか(つまりマップ形状と (プロデューサー:高田)



最近はそういうのもアリですな。単一はそういうのもアリですな

Derty vets

ったのはアルテミュラーですったのはアルテミュラーです。 片野賞さん

メサイヤフリークの悩みにお答えしましょう~/ Q:「どうしてクリスとかリアナとか、ソフィ アまでヘソ出しルックなのですか?」

(福岡県 うとさ)

A:これには様々な説があるのです。

S木 説・可愛いお姉ちゃんを宣伝に使って、男 性信者を増やすためだ。集められた哀 れな信者は、神殿の掃除や食事の作業 にコキ使われているのだ。

V夫説・女神ルシリス様のパワーはヘソから授 かるのだー!

T田説・創造神U原先生は、ヘソが好き。

T山脱・巫女の戒律で「ヘソを出すべし」とい うのがある。これは己が腹黒くない、 深白な身であることをあらわすという。

どれも信憑性が高いので、どれを信じるかはアナタ次第ですね。

メサイヤンオフレココーナー

あ・て・さ・き

ここでお便りを1つ。「ヒロインセレクト? 最近のサターンソフトは男性向けっぽいものばかりでうんざりしてたし、美青年が出るっていうから期待していたのに。頭にきた/女性ユー

ザーにも愛の手を/」担当Nが 密かに企画中のボーイコンテス トに女性ファンは参加してね。

#### あてさき

〒100東京部中央区日本機箱装町 24-1ソフトバンク セガサターンマガジン職業部 「パッションラングリッサー」各係

前々回募集したギャルコンに

は続々ハガキが届いているぞ。

今のところ1位は……ふむふ

む。けっこうみんなの予想通

りかな。応募求む、スグ送れ!



# NEC



し月21日(\*\*) 小暮さいちの由佳ちゃいとディスコ 「ジュリヤマ」で対決。 セクシーダイナマイトほのさ!



2月25日(A) 今日は写真集の撮影。 久美の悩殺ポーズに スタッフもメロメロだったみたい。



4月28日(◎ものあと。) 田舎のスーパーで営業活動。 久美の歌声に拍手かっさい!! 子供とおぢさいしかいたかったけど。

# 久美ちゃんのか会日言己

# アイドルセラクじゃないよみ



6月30日(\*) 初めてのTV出演にもうドキドキ♡ でも、元気に明るく、 大事故のレポートができましたぁ。



8月25日(◎) 今日はアイドル水泳大会。 がいばったのに負けちゃった……。 今度はぜったいに負けないもいっ!



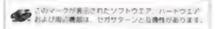
10月27日(1) 久美ちゃいて度目のTV出演は、 刑事も1のドラマなのだっ! ヘヘー、どお、カッコイイでしょ。



# 5月発売予定

希望小売価格 6,800 円(税別)

C 1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM



EGASATURN的なび は株式会社セガ・エンターブライゼスの指律であた EGASATURN開発に成っては、検路ソフトウェアを含まりのとしてその含ったが終したものです。





ついに発売されたアクションRPG「トア」。この ゲームに登場する精霊達は、ちまたで見かけるそ のへんのサブキャラ達とはちょっと違う。彼らに は個性があり、その個性を生かして戦ったりトラ ップをクリアしたりする点が、このゲームの特徴 であり、面白さでもあるのだ。

その精霊は、トアの世界のいろいろな場所に散 らばっていて、これらをすべて仲間にすることが 主人公であるレオンの目的だ。そこで今回は、精 霊を仲間にするための基本を中心に、プレイに役 立つ情報をお届けする。また開発者インタビュー もあるので、お楽しみに。





セガ●発売中●5,808円●アクションRPG

1人プレイのみ●全年齢推奨



「トア」もようやく終り、現在は次に向け

「トア」は私にとって初めての作品なので、 発売がとても楽しみなンす。あ、ちなみに今

(たぁすけぇなプログラマー・小林和豊)

て休息の最中です。

回もあるっス。挑戦してっス!





くれるだけでな く、トラップを 解くためにも使 えるのだ。

オレ達の力も使いこなしてくれよ





イフリートのカ は、敵を倒して

> ディトは水を凍らせた り、炎を消したりする ことができる。これも いろんな場面で試そう。

C SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996/MUSIC C KOSHIRO

# COMING SOON SOFT

# 3回までのボスはこうして倒せ!

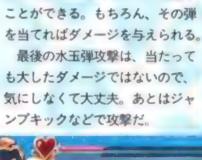
各神殿で精霊を守っているのがボス達だ。彼らは みな、個性的な攻撃を仕掛けてくる強敵だが、倒

さないことには精霊と会うこともできない。そこ で各ボスの特徴と戦いのヒントを紹介しよう。



# 水の神殿のボス・

次に輸状の弾攻撃。意外なこと に、この弾は短剣などで打ち返す





3つの攻撃パターンを持つコイ

ツは、それを覚えてしまえば楽勝

だ。まず波紋攻撃。ウンディーネ

が着地した際にできる大きな波紋

は、強い破壊力がある。これはジ

ャンプしたウンディーネの影を見

て着地点を予想し、離れた位置で

待ってジャンプすればいい。

ウンディーネの着地点から離れていれば、 皮紋の動きも簡単に予想できるので、たや すく飛び越えられるぞ。



3方向に広がったり、レオンを辿ってきた りするこの特殊な弾は、短剣で跳ね返すこ とができる。これでダメージも与えられる。 攻撃の基本は、垂直ジャンプからのキッ が有効。または「前・徒・前・B連打」 必較技を使っても販力は大だ



# ❷ 炎の神殿のボス

オーガタンクの姿をよく見ると、なにやら顔の ようなものが付いている。ちょうど口にあたる部 分には、通常は何もないのだが、ここに棒のよう な銃身のような口が飛び出したら要注意。グルグ



ル回転しながら、周囲に火炎放射攻撃を仕掛けて くる。また、ときどき炎のタルのようなものを吐 き出すが、これはディトの協力があれば問題はな い。必ずディトと一緒に戦うこと勧める。



やっぱりトドメは ジャンプキック!!



燃えるダルのような動 は、ディトの政権によ ってアッというまに倒 せる。これは心気に

ある程度タメージを受 けると、急に動きが重 早くなるオーガタンク シャンプキックでいる

# COMING SOON SOFT



# ○ 大地の森のボス・

巨大な植物ペルブルブは、移動することができない ので、触手のようなものを伸ばしてレオンを攻撃して くる。触手はレオンが近づけないように、ベルブルブ 本体を中心に回転するので、まずこれを倒そう。そし て一瞬のスキを見て本体に近づき、必殺技などでイッ キにダメージを与えよう。



《ベルフバレブ》

がいれば んなし

びてきた絵手を、自動的に つけて倒してくれるイフリート 触手は一度倒しても、 ・間か経つとまた伸びてくる して、彼かいると助かる



ゲームを進める上で難関となるのが、随所に仕掛 けられたトラップだろう。トビラが開かない、カ

ギが見つからないなど、ゲームが進まなくなって しまったら、このアドバイスを参考にがんばろう。





ありがたし

レオンの冒険の手助けをし てくれる、たくさんのアイ テム。精度のレベルアップ もアイテムでできる。

## ヒントは必ずどこかにある!

看板や石碑、レハール像などなど、情報原はた くさんある。迷ったらまずこれらから情報を集 解決法を考えよう







トラップを解くカギは、情報にあると言っ てもいい。必ずどこかにヒントがあるはず。 それを探すのだ。具体的には、まず村の人な どから話を聞いたり、看板や石碑のメッセー ジを読んだりすればいい。そのほか、意外に 気づきにくい情報源として、レハールの像が ある。いろんな場所に置かれている石像のこ とだが、そのままレハール像に話しかけても ダメ。まずスピリットボールを当ててからで ないと、話を聞くことはできない。

# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

編集部 エインシャントのゲームという ことで、まず音楽からお伺いします。今 回、特に気を使ったこととか、狙った方 向性とかはありますか?

古代祐三(以下祐三) ある意味では、 ゲーム音楽のルールをちょっと外れて作 りました。位置付けとしては、映画音楽 とクラシックの中間ですか。ゲームの場 面場面の盛り上がりとシンクロさせられ るのが理想ですが、なかなかそこまでは。 映画ならできるんですけどね。全体のス トーリー展開に合わせるようには、意識 したつもりです。

編集部 サターンの音源機能についての 印象はどうですか?

祐三 もう少しメモリがあれば、ってい うのは正直あります。でもいろいろ試行 錯誤した結果、サウンドチップの処理能 力を最大限にいかしたものになりました。 毎日か試行錯誤でしたから。

内村 CD-ROMのアクセスなどを考え て、音楽をCDではなく音源でやろう、と いうことは企画段階で案外サクっと決ま りました。でも実際にやってみるとコレ がかなり大変で……

祐三 効果音とかも、メモリの関係であまりPCM (サンプリング) は使えないんですが、そこはFM音源のノウハウで。しかもサターンには、波形を反転したりエフェクトっぽいことができるとか、やっているうちにノウハウがつかめてきました。その結果、メモリに余裕ができたの



# ANCIENT PARK Special

# エインシャント開発スタッフ インタビュー

「THOR」の開発を担当したのは、、ゲームミュージックの先駆的存在 としても知られる古代祐三氏が率いるエインシャントだ。制作が終 了し、ようやく一息ついている3人にお話を聞いてみた。

で、最終的にはPCMもかなり増やせたので、声もたくさん入ってます。

編集部 グラフィック面では? 古代彩乃 (以下彩乃) 特徴はやっぱり

1イント (1/60) 単位でコントロールしているところですね。キャラクターアニメーションがなめらかになるのはいいんですが、どうも滑らかすぎて非現実な気もします。たぶん人間の目が、ついていけてないんでしょうね。

編集部 制作過程にも工夫したとか。

彩乃 最初にキャラを3Dで作って、それを2Dの絵としておこしていくやり方を取りました。本当はフルポリゴンでやりたいところですけど、これをやるにはもっとハードの性能が上がらないとキビシイですね。このやり方は結構アナログ作業なので、かなり苦労はしました。それとキャラですけど、レオンは最初は長髪だったんですよ。髪をなびかせて走るのがカッコいいと思ったんですが、後ろ向きのときに髪しか見えなくなっちゃうのでボツになりました(笑)。

編集部 マップ作りでの苦労は?

彩乃 CDのアクセスをいかに抑えるか、 考えながら作りました。例えば、神殿全体を1枚のマップとしてしまうのではな く、それを4分割したりするんです。こ うすると、いちいちデータを全部続まな くてもいいですから、必然的に読み込み 時間は減りますし。マップだけじゃなく でデータの配置自体も、アクセス時間を 抑える工夫がされてますよ。

内村 このへんはプログラマーに苦労してもらいました。

編集部 システム的にはどのへんで苦労 しましたか?

内村 メガドライブ版を作った後に、他 の方からいろいろ意見を聞きまして、それをなるべく反映させたつもりです。メガドライブ版はアクション要素ばかりが 目立ってしまったので、今回はしっかりしたストーリーの分岐などまで考えました。それにゲームシステム自体も、最初にかなりのところまで考えて、それに修正を重ねて進めたので、最終的な完成度も高いと思いますよ。

編集部 仕掛けも多いですよね。

内村 全部で60から70種類くらいありますね。最初にたくさんアイデアを出したんですけど、最後まで使われずに残っているものとかもありました。

編集部 独特の高さの概念については? 内村 本当は画面の奥に向かって無塩状に上がっていけば見やすいんですけど、 そうするとどんどん高くなってしまうの で、ほかのマップとのつながりが難しい んですよ。このせいで、ちょっと難易度 が上がってしまったかもしれませんが、 その分多重構成で面白いマップになった





ゲームシステムを作り上げた のか値、マッフやトラッフのアイ デアや環境以登むこなした

とは思います。

編集部 それでは最後に、みなさんから 読者にトアのアピールを。

祐三 みんなで1年以上かけて、かなり 詰めて作りました。かなり違いゲームに 仕上がっているので、噛んで噛んで味が なくなるまで楽しんでほしいですね。 彩乃 ポスと関うとまや練費を取るとま

彩乃 ボスと戦うときや精霊を取るときは、ぜひ8ボタンを押しっぱなしでボーズを取ってください(笑)。オススメは短剣 長剣、杖ですかね。あと細い柱の上とかでも、ボーズ決めると楽しいです。内村 最近の親切すぎるゲームに慣れちゃってる人は、あきらめないでがんぱってください。少しがんぱれば絶対に楽しくなりますから。

# 隠し面を見つけて

このゲームには、いくつかの隠し面が存在するらしい。その中には、球乗り障害物レースっぽいミニゲームがある。玉のように転がる岩に乗り、疾風の杖を使って風を起こし、その力でコロコロと転がりなから進んでゴールまで向かう、というもの。そしてゴールすると、しっかりラップタイムが表示されるのだ。そこで編集部ではタイムアタックコンテストを開催/だか、問題はこのミニゲームが隠されている場所だ。残念ながら教えることはできない。

# タイムアタックに チャレンジせよ!

しかし、ゲームをクリアできるくらいの腕は必須な ので、ますゲームを最後まで進めてみよう。

さて、無事に隠し面を発見しいいタイムが出たら、 その画面を写真に腰り (ビデオは不可) 編集部まで 送ってほしい。最終締め切りは5月23日消印荷効。 上位3名にはサターン用コードレスパッドと、エイ ンシャントのレア・グッズを進呈するぞ。ちなみに 制作スタッフの間では、40秒を切ればなかなかの腕 と言われているらしいから、まずはこれを目標に。



ダ近くまでゲームを進める必要があるわしいのどこかというプワサだが、どうやらエンディンのとこかというプロサだが、どうやらエンディン

# COMING SOON SOFT

いよいよ発売された「野々村病院の人々」。首を長くして 待っていた読者も多いハズ。今回は、前回から引き続いて のストーリー紹介と、序盤の分岐を示したフローチャート をお届けする。念のため言っておくが、今まで本誌で紹介 してきたストーリーは、数多くある分岐のうちの、ほんの 一例に過ぎない。この他に隠されたストーリーは、フロー チャートも参考に、君自身の手で探し出してほしい。



前号では皆さんのご声援により期待の新作 第3位にランキングすることができました。あ りがとうございます。しかもサタマガ創刊以 来、初のX指定での3位。その期待にお応えす べく、スーパー〇〇〇なアドベンチャー! エルフがお届する最後のX指定か? (メカ)

- エルフ●発売中●6,800円●アドベンチャ
- 1人プレイのみ●18歳以上X指定

# SDENEIS 尽きない謎、終わりのない捜査







なくなった鍵も無事取り戻し、よう やく本格的な捜査に戻れる……と思い きや、どうも西条の様子がおかしい。 今まで特に顔を合わせることもなかっ たのに、急に捜査に本腰を入れはじめ たようだ。しかし、ここで本領を発揮 しないことには、事件の解決はありえ ない。西条など放っておいて、捜査を **蕎実に進めることにしよう。** 

様子がおかしいといえば、最近桃子 も変だ。王子様がどうとか、日記帳が どうとか……カレンダーにつけてあ る×印も気になる。一体彼女に何があ ったのだろう? 謎を追ううちに、気 になることだらけになってしまった。

# BEENEY 地下室の存在、閉じこめられた梨恵

梨恵から無理矢理聞き込みをした後、彼女の姿がふと消えてし まった。自ら失踪したのか、それとも誰かがさらったのか?

一人病室で考えていると、突然涼子が訪ねてきた。どうやら、 西条の捜査方針に納得がいかないらしく、探偵として真実を見極 めたい彼女は、琢磨呂側の捜査に協力したいらしい。琢磨呂から すれば、1人で十分事件は解決できるのだが、別に拒否する必要 それじゃあ、2人で製恵を探しに出かけるか……。









# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

# 505N515 千里が抱える悩みとは……?



深夜の病室に、突然千里がやってきた。 最近、院長の死を始めとしていろんなこと が多すぎて、不安になったという。誰しも 自分の身はかわいい。が、本当にそれだけ が琢磨呂の部屋に来る理由なのか……?







# EDENEE 集積場の真実……亜紀子の死

翌日、桃子の日記帳に重大な秘密 が隠されているとにらんだ琢磨呂は、 涼子を従えてゴミ集積場へ。ゴミ袋 の山をかき分け、ようやく見つけた 桃子の日記帳には、ほんとうの真実 が書かれていた。そこへ、西条が現れて、院長室へと連れていかれる。 それぞれの思惑が絡み、異常な雰囲気の院長室。突然の亜紀子の死。ここで琢磨呂が確かめたことは……?







# BDENETZ 愛しの王子様とは誰なのか……!?



The state of the s

亜紀子は死んでしまったが、事件 が解決したわけではない。今、院内 で真相を知っているのは琢磨呂だけ



作治すいいがい、じっとしてるんだ……この事は、J にも言っちゃだめだ。J だ。だが琢磨呂は、あえてその犯人を追いかけることはしなかった。病室で静かに1人、向こうからやってくるのを待つ……しかし、琢磨呂の前に現れたのは「王子様」に操られた桃子だった。もう、奴の正体はわかっている。結末は、目の前だ……。



# BONLIS TRACK 野々村病院の人々 序盤全フローチャート

## 全シナリオの体験こそが醍醐味

今回掲載するチャートは5つ。 わかりやすいように、それぞれセーブポイントごとに区切ってある。 選択肢の右にあるアルファベット は分岐先を表していて、それぞれ のチャートの中の、対応する選択 肢に飛ぶことを示している。分岐 先が分岐元と同じ場合は、もう一 度その選択肢に戻ることを意味し ている。また、分岐先が2になっているものはセーブポイントに飛び、分岐先がXになっているものはバッドエンディングに飛ぶ。

ここで紹介するフローチャート には、全選択肢のみしか記載され ていない。どれを選べばどういっ たストーリー展開になるのかは、 君自身の手で確かめてくれ。

## POINT2 せっかちな人のための……

最短ルートは以下の通りだ。

チャート1

A ·C·E·Z

チャート2

A ·B ·Z

チャート3

A-I-O-R-S-T-Z

チャート4

 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E \rightarrow F \rightarrow G$ 

チャート5

A-D-Z



ゲームを早く終わらせるのは簡単(?)だけど、ストーリーは膨らまない。ちなみに本当の最短ルートは、チャート1でA・C。E・Xだったりして

## P[][NT] 突然のバッドエンディング



木枯らしの中を、探偵おきまりのトレンチコート を着て、肩をすくめながら歩く琢磨呂。ハードボ イルドな探偵には、哀愁がつきものさ……!?

チャート1とチャート4には、 バッドエンディングが存在する。 チャート1の場合は、涼子に手を 出さなかった場合、チャート4は 亜紀子の質問に正確に答えられな かった場合だ。チャートを参考に 進んでいけば、バッドエンディン グになることはない。しかし、全 部のシーンを見たいならば、一度 セーブをしてからわざとバッドエ ンディングを選ぶのも悪くない。

## POINT3 千里と亜紀子、君なら……?

チャート3の口で、千里と喫茶店にいくことを選ぶかどうかで、このあとのストーリーが変わってくる。その分岐ポイントは、チャート5のE。ここは、選択肢ではなく条件分岐になっている。この直後、千里と喫茶店に行っていれば千里のHシーンが、行っていなければ亜紀子のHシーンが登場する。もちろん、どちらを選ぶかは君しだい。

D



千里のHシーン。このシーンを見るためだけに喫 茶店へ走るもよし、今後のストーリーのために十 分な情報収集をするもよし。どっちを選ぶ?

#### チャート1

#### 

В

C

B

В

A

C

#### A 琢磨呂事務所

私のような天才でも電話をとる事は必要だ 私のような天才には電話のほうから来るべきだ 幸せな一時を邪魔する電話など無視するべきだ

#### B琢磨呂事務所

このままここでじっとしている あの大家の顔など見たくない、出かけるべきだ 大家が突たら、そこら辺に埋めてしまおう

#### C 琢磨呂事務所

お前は私と同業者なのだろう? お前は飢えたメス猫だ、私の前にひざまずけ バカニンのパパはパイだからパパなのだ C E E

#### □ 事務所の外

探偵の道というものを、身体を使って較えてやる 探偵の道というものを、とくとくと脱較してやる とりあえず附る

#### **E** 琢磨呂事務所

彼女の身体を弄び、肉体的にダメージを与える 言葉で佛辱し精神的にダメージを与える このまま何もせずに帰してしまう

X

#### FY-12 EXECUTION EXECUTION

#### A 自分の病室

日 自分の病室

いっその事、この病院に火をつけてしまおう いっその事、この病院を事務所にしてしまおう 今から側子葉を追いかけ、事務所を取り返そう

こんな若者など無視して、病室から出よう

この病院の事を譲治から色々と聞き出そう

0 840

#### C自分の病室

彼女同様、私も尿瓶は似合わない。トイレに行く 彼女につまんでもらえるなら尿瓶を使ってもいい トイレより、屋上で風に当たりたいと言う 日病院の廊下

尿患はないので、このまま病室に戻る せっかくなので、用を足してから病室に戻る このまま腐下で用を足してから病室に戻る

ZZZ

# エルフの次回作は「ドラゴンナイト」の 完全リメイク版!?

さて、エルフの気になる次回作だが、「ドラゴンナイト」になると発表された。これは、 平成元年にリリースされ、パソコンソフトと しては異例の7万本を売り切った超大作。3 DダンジョンRPGで、ストーリーの途中には 成人指定ならではのシーンもあった。

だが、今回の制作にあたっては、ストーリーはもちろん、キャラクターデザインやグラフィックなども一新し、完全なリメイクで登場する。どんな内容になるか期待したいね。

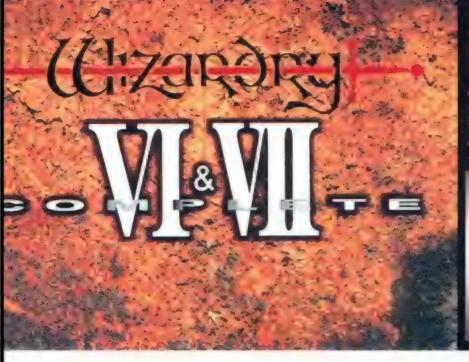
# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

チャート3 を発送し	JOHN S			0 ロビー	
		N		獣と化した私は、獲物を襲わなければならない 今は女などいい、院長の死を真面目に考える	R
A 自分の病室		<b>→</b>   □ビー		今はリラックスが必要だ、彼女とお茶をしよう	P
新護婦を呼び、詳しい話を聞き出す	1	何回か手術を失敗するまで、自殺を教慢していた		•	
印り合いの雑誌記者に、事件の内容を詳しく聞く	В	色々と恨まれている男なので、他殺も考えられる シアン化合物を注射するのを、試してみたかった	1	P 院内喫茶店	
<b>*</b>		クランドに自動を注明するので、 あたらくのだがらに	•	院長はどんな人だったのか聞いてみる	Р
自分の病室		<b>→</b> J 院長室前		院長夫人はどんな人なのか聞いてみる	P
的合いの雑誌記者に、事件の内容を詳しく聞く	C	私は常識ある探偵だ、徳通にドアをノックしよう		治療ミスについて聞いてみる	P
らば、その院長夫人に話を聞けば問題ないだろう	J	自慢のバリトンボイスで、院長夫人を誘い出そう	J	(条件分岐)全ての選択肢を選んだ	Q
<b>▼</b>		宅急便のふりで院長夫人に多大な印象を与えよう	j		
ס סצ–		(条件分岐) 全ての選択肢を選んだ	K	Q 院内喫茶店	
こにいても仕方がない、とりあえず病室に戻る	D	•		ナースセンターに行き手当たり次第に聞きまくる	N
うなったら、やはり院長夫人に話を聞きにいく	D	K 院長室前		院長を一番知ってると思われる院長夫人に聞く とりあえず病室に戻り、今後の事を考える	Z H
		ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	L	こうの人が発生に入り、うなく手をうんな	11
) ロビーあるいは自分の病室		こういう場合は病室に戻りじっくり考えるべきだ	Н	DEK	
の病院に死に場所を求めて来た	D	•		H DE-	
表の自殺について取材に来た のなかが無疑問で、そのなども内する物に攻な	E	L 自分の病室		病室に戻って、色々と考えてみる	L
れた女が看護婦で、その女と心中する為に来た	U	口喧嘩をする時間などないのでベッドを繰りる	M	ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる ・院長失人に会って、院長の話を詳しく聞き出す	5
		看護婦の言葉を無視して、ぴくりとも動かない	M	L MANAGER O THICKING	3
ロビーあるいは自分の病室		どうせなら、一緒にベッドで横になろうと言う	M	C +_7+1/2	
回か手術を失敗するまで、自殺を我慢していた	E			S ナースセンター	
々と恨まれている男なので、他殺も考えられる アン化合物を注射するのを、試してみたかった	F	→ M 自分の病室		院長の自殺について詳しく聞く	T
ノンに自物を注動するいを、既じてかだかうだ	E	ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	N	美保の身体について詳しく聞く 自分の身体について詳しく聞く	3
DE TALLACATA		院長の事は、院長夫人に直接聞くのか一番である	Z	AND INCOME.	-
ロビーあるいは自分の病室				T ナースセンター	
在位置はロビーだ	G	→N ナースセンター			1.4
現在位置は自分の病室だ	IVI	許してちょんまげをして、院長の話を聞き出す	Z	看護婦から聞き出す事をあきらめ再び病室に戻る 院長の事は、院長夫人に直接聞くのが一番である	H Z
2.514		スカートの中に手を入れて、院長の事を喋らせる	Z	ブザーが鳴るかもしれないので留守書をしている	T
3 DY-		話せないなら仕方がない、このまま引き下がる	Z	(条件分岐) ブザーがを選んだのは3回目	Z
ースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	N				
造の言う通り、病薬に戻りじっくり考える	Н			Z セーブポイント	
1 4 1 2 4 4			- 0		
√ 自分の病室  √ 原とはとくに肉体関係を結んでいる  √ の できる  ✓ の	7				
製態とはプラトニックなつき合いしかしていない	Z	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
		OH BENT W			
		・ 現代の関係についてはない。 ・ 関係の関係について関係とは、 ・ 関係の			
A 院長室(亜紀子と栄作)				OF CONTRACT OF STREET	
度むところだ、もちろん引き受ける	0	チャート4	130/18	Office of Brokens	E
りかいやな子感がするので、事件の依頼を断る	X		300		
To this self size	₹	C 院長室	-	D院長室	
3 院長室		院長は人からうらまれていたようだし	Δ 1	部屋の中には争ったような形跡もなかったからだ	
R長が注射したのはシアン化合物だ		注射器には院長の指紋しかついてないし	0	部屋の中には争ったような形跡があったからだ	Δ
記長が注射したのは遺硫酸だ 記長が注射したのはせっけん水だ	Δ	野々村病院は治療ミスが多かったし	Δ	看護婦にはかわいい女性が多いからだ	Δ
BONIEN OF COME OF THE PROPERTY					
院長室	4	F 院長室		0.000	
表の身体には、殴られたような跡があったから	Δ_	院長が自殺では、野々村蜘蛛の評判が悪くなる	Δ-	G 院長室	
たくさんの写真週刊誌が取材に来ているから	Δ	院長が自殺では、多額の保険金がおりない	-	全て「を選んだ	Z
治療ミスとかで院長は色々うらみを買ってるから	[3]	院長が自殺では、話が普通すぎて面白くない	Δ	1つでも△を選んだ	X
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	V = 100		V . 2.10/6	*** *** *** *** *** ***	Y . A.
ヤートゥ			S. Jak		
4 自分の病室		→ D 自分の病室		►G 休憩室 (殺人現場)	
へ ログの用型 5の看護婦は、もしかしてお前の窓人か?	D	配れないのなら、現場である休憩室を調べに行く	G	とにかく院長室の前まで行く	E
の機能器は、もしかしてお前のペットか?	D	目をつぶっていればそのうちに眠れるだろう	G	私の知った事ではない、病室に戻って寝る	7
めの種植婦は、もしかしてお前の肉質人形か?	D	The second control of the second seco	-	The state of the s	
3 院長室		— E 条件分鼓		▶ H 院長室	
らドアを開けて、千里を助ける	C	千里と喫茶店へ行った事がある	В	自らドアを開けて、たくみな話的でごまかす	1
千里を見捨てて、病室に述け帰る	Z	千里と喫茶店へ行った事がない	Н	脱兎のごとく逃げ出し、自分の病室へと戻る	Z
•				1 10 10 10	
C 院長室		→F塞下	1	院長室	
党長の死体の第一発見者は誰か?	C	君の大きな胸が揺れる音が聞こえたのだ	Z	院長の死体の第一発見者は誰か? 院長は自分が保険に入ってる事を知ってたのか?	
		インストラー (本の) 一面(いる 画 /) (本) こ 人 /こり//こ	_	アンセストロンアノフを与し、人つ(つまか知つ(7*のか)	
院長は自分が保険に入ってる事を知ってたのか? どうして半年前に、いきなり保険に入ったのか?	C	天才的な探偵とはそういうものだ、理屈ではない	Z	どうして半年前に、いきなり保険に入ったのか?	1

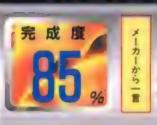
能穴から覗いて、君の破廉恥な姿を見たからだ

(条件分岐) 全ての項目を選んだ

(条件分岐) 全ての項目を選んだ



線画の3ロダンションから始まったゲームは、今 やこんなに進化してしまった。バソコンゲーマーからゲームマシンユーザーまで、幅広いファン層を持 つ日PGがいよいよサターンに登場だ。



開発もいよいま住境に入ってきました。バグもかなり取れてきて、レベル上げが楽しくてしょうがない! というほどのデキまで完成度が上がっています。発売まであとわずかですので、ウィザードリィファンの方も、そうでない方も楽しみにしていてください。

- ●データイースト●5月31日発売●RPG
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

発売まであと1カ月と迫ったWIZARDRY VI & VII COMPLETE。前回に引き続き今回は、おおまかなシステムと、ちょっとしたテクニックを紹介しよう。とっつきにくいと思われがちな海外のRPGだけど、最初にコツさえつかんでしまえば結構簡単なもの。日本産のRPGとは一味違った魅力を楽しんで欲しい。





TATES LUMB



#### WIフ种特の影響を指面



est to the substitute of the terms of the te



対象では、「At limit for it きかかました。



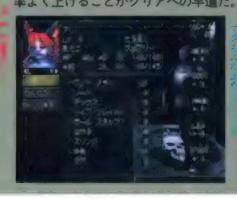
多年,蜀子之始十二是一任,蜀子(安) 四十二年,四十二年,



THE THE PERSON OF A CARE

# 知っていると得する!? WIZARDRYワンポイント講座

1 WIZでは様々な能力の熟練度としてスキル制を導入している。一口で言ってしまえば各職業における熟練度のようなもの。それぞれの職業に必要なスキルを見分け、効率よく上げることがクリアへの早道だ。



とにかく最初はベーシックなパーティをお 勧めする。レベルアップに大量の経験値を必

要とする職業 は最初から投 入せず、攻守 のバランスが 良いパーティ を組もう。





いわゆる防御値のこと。普通いい防 具をつけると値が上がるが、WIZの場 合は逆に下がるので注意しよう。何も 装備していない状態が+10だ。



# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

#### サターン版は ココが違う!

サターン版はより遊びやすいように色々なオ リジナル機能が付けられている。VIとVIで多少 異なるシステムが1本化され、操作性の違いで とまどうこともなくなった。操作が複雑になり がちな海外ゲームだけに、嬉しい変更だ。













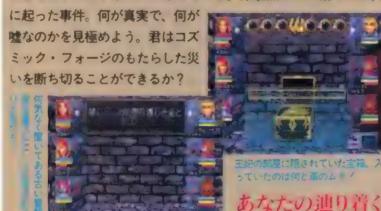


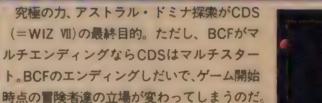


#### は1つだけではないかも一日口目

BCF (=WIZ VI) はプレイヤーのとった行動でエンディングが変 わるマルチエンディングになっている。分岐点はこの城で120年前

エンディングは?





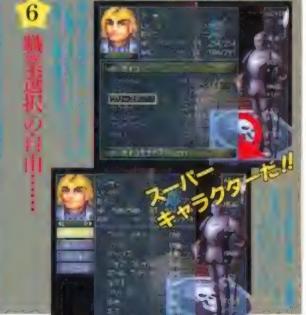
辺境の惑星ロスト・カーディア











# SEGA SATURN COALING SOON SOFT

# ではかったー



完成度 100%

電脳悪魔絵師 金子一馬氏によるCGが満 喫できるサマナーファン必携のソフトがコレ。 ハイレゾリューションによる繊細なタッチが 思う存分味わえるぞ。ゲーム上の各データ、 神話上の悪魔の由来も記されており、データ ペースとしても有効なのだ。(広報 伊伝)

●アトラス●発売中●2,900円●データーベース●シャトルマウス対応

いよいよ発売デビルサマナーの

データベースソフト

#### CATUS 1996

サターンで熱狂的な支持を得た真・女神転生シリーズの「デビルサマナー」。そのデータベースがこのたび発売された。2,900円という価格ながらデータベースとしてその資料性は高い。何しろゲーム上では、その美しさや細かさが多少見えにくかった悪魔・モンスタ

ーたち約300体がハイレゾリューションで完全再現されている。ゲーム上のグラフィックに比べると、そのキレイさに驚くハズ。また、その悪魔の性格やステータス、出身地などのプロフィール、合体の方法なども解説されているので、ファンならずとも買い、の1本だ。







1 THE WILLIAM A R. W. 7 3 N. 6 P.

## !! インタビュ

本誌書最初に、金子さん自身が「悪魔全書」だからこそで きたと思う部分を教えていた だけますか?

金子■実際、キャラCGはマッキントッシュ(以下Mac)でかなり大きめのサイズで作成しているんですが、ゲーム上ではすごい小さくなっちゃうんですよ。そういった意味で細かいところ、例えば顔つきとか服装、装飾、そういうのとかも結構こだわって

描いてあるんですが、ゲーム上だと 再現できなかった。「悪魔全書」はハ イレゾモードを使っているので鮮明 に見せられる、そういったところは すごくよかったなと思います。

本誌■また、悪魔のデータもプロフィールや合体方法など、かなり詳しく述べられていますよね。

金子■そうですね。これはモンスタ 一のデータ担当で磯貝っていうのが いるんですけど、この磯貝っていう のは「デビルサマナー」にTシャツ デカっていうのが出てるんですけど、 それのモデルなんですよ(笑)。で、 今回は彼がデータを一手に引き受け てやってます。ちょっと文字数に制 限がありますので、もっとすっとぼ けたことも書きたかった。僕とかは こう思うよとかっていうのもちょっ とあったりするんですが、今回は書 けなかったから、そのへんはソフト バンクさんから発売予定のデビルサ マナー本を見ていただくと嬉しいな と思いますけど(笑)。

本誌■今回お気に入りのモンスター は?

金子■ハチマンっていうのは「デビルサマナー」っていうよりは、「女神転生」の時に唯一神とかにこだわっていたんです。で、唯一神っていうのはヘプライの神様で、それが日本

に渡ってきた時に八幡神っていう形 になったっていうような脱がありま す。そのへんで自分の解釈としては



デッカイやつかなあって。一般に八 幡様なんていってて、まあみんな馴 染みのあるやつだけど、実は元は唯 一神なのかな? みたいなところが 結構好きだったりしています。

本誌■あとほかには何か?

金子■今回これをやってる時にシュメールとかに凝ってまして、シュメールの神話とかに第10何番っていう、巨大な太陽系の外側に楕円軌道をもってる惑星があるらしいんですよ。オカルティストの間では流行りでして、それからモンスターを持ってきました。イナルナっていうのも「デビルサマナー」の最後に出てくるんですけど、あれもイナンナっていうシュメールの神様からとってきています。世界中の地母神で、イシュタルとかカーリーとかもいますけど、そういった世界中の地母神の元

みたいなんですよね。それが各地方 に分派していって、イナンナがイシュタルになっていってというような 流れがあるみたいです。そういうよ うな意味からすると、本当は神様の 起源みたいなのがシュメールなのか なっていうのはあったんで、こだわっていたんですね。実は当初、妖怪 系にこだわろうかなと思っていたん ですけど、途中でそっちにハマっちゃいまして(笑)。

本誌■ザコ系で特にお気に入りとかっていうのは?

金子■ザコで好きなのはパーとかモ スマンですね。エジプトで魂がパー



と呼ばれてて、肉体がカーと呼ばれてて……。

本誌日本当ですか?

金子■ええ、昔ですよ。それでまあ パーっていう鳥になって、霊魂になって、いつかまた帰ってくる時のためにミイラとしてカーを残しておこうと。そういう風習が、ミイラを作



CIPALIZATEUS ATLUS

# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!



# 悪魔について調べるなら 業魔殿に行け!!



# データ&機能が盛りだくさんゲーム中の悪魔がハイレゾで甦る



このソフトには描き起こされた オープニングが入っている。それ は業魔殿でピクトルの出迎えを受 けるというもの。そう、この悪魔 のデータは業魔殿にあるのだ。









悪魔の姿を垣間見る

悪魔300体のデータも検索機能を使えば、即時にお気に入りの悪魔を呼び出すことができる。また、グラフィックの拡大・縮小も思いのまま。上下左右にスライドさせることもできる。またオート機能を使えば、グラフィックのスライドショーが楽しめるぞ。



ニれた ・1 ・ 一崎 単表示状態













りますよね。そういった意味でパーというのを描いて、ちょっと魂ぽい 鳥を描いたんですよ。で、ゲームを してると「お前サマナー、俺様パー」 とかっていわれて、好きになっちゃ ったんですよ(笑)。モスマンってい うのは、アメリカで赤い目をギラギ ラさせた毛むくじゃらのモスマンが 追いかけてくるという噂話がありま す。近くにUFOがいつも目撃されて たりするんで、モスマンを見た時に はもしかしで宇宙人の生体ロボット ではとか、いろいろ噂をされている んですけど、そういった意味で魅力 的なやつなんですよ。それで襲った 人の血を吸うらしいんですけれど、 襲われた人はいないんですよ。でも、 襲ってるのを見たっていう人はいる んです。不思議ですね(笑)。自分は カワイイ系のモンスターが好きなん ですよ。で、彼もカワイイ系に当初 からしようと思ってまして、オバQ のドロンパを入れているんです。僕、 Qちゃんがすごい好きなんで、今回 はドロンパ。そのうちU子さんを何 とか出したい……。あとはデミウル



ゴスはですね。グノーシス派ってい うのがありまして、秘密結社系なん ですけれど、アダムとイブに知恵を 与えた蛇こそがすばらしい存在なの だ、っていうような概念があるんで す。だから最高の神様がシヴァなん ですよ。それでいうところのかなり 高級天使ではあるんですよね。 本誌■これまでモンスターはどのように描き出されてきたんですか? 金子■デザインとか色を含めて下絵は全部僕がやっているんですけど、フィニッシュっていう部分では僕と

フィニッシュっていう部分では僕と
3、4人ぐらいのスタッフがいまし
て、自分では金子一馬 with ゴース
トライターズっていってるんです。
最近のイラストとかも全部GWSっ
て書いてあるんですよ。だからこの
名前は正式名称なんですよ。スタッフはみんな才能があるやつらなので、
そのうち世に出していけたらなと思っています。自分は小室哲哉のつも

本誌■金子ファミリーみたいな……。 金子■そうですね。ああ、いい感じ だなあ。ありがとうございます(笑)。 本誌■こちらこそお忙しい中、あり がとうございました。



りです (笑)。

ここでサマナーファンにはうれしいお知らせだ。「悪魔全書」の初回生産分には、特製オリジナルアイロンプリントがもれなく付いてくるぞ。さらに付属のハガキで応募してくれた人の中から抽選で100名に悪魔のフィギュアが当たる。フィギュアはモスマン、リャナンシー、デミウルゴスの3種類。みんな初回生産分を逃さず手に入れよう。

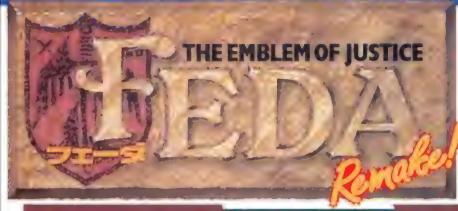


20センチの意装汲みモテルを当てろ。



145

# SEGA SATURN COMING SOON SOFT



完成度100%

リメイクの追力の増した戦闘アニメの中でもオススメは、仲間キャラ、ロイスの必殺技の「フリントライアー」。ロイスの顔がアップになって繰り出されるシーンは圧巻です。もう思わず頻擦りしたくなるかも!?

(ソフトウェア事業部 手塚)

- やのまん●5月24日発売●6,300円●シミュレーションRPG
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 渋味が魅力のシミュレーションRPG! 堂々完成!

ずいぶん長いこと待たせてしまったが、ス ーパーファミコンからのリメイクとなる 「FEDA」が、とうとう完成した!

ユーザーに迎合するかのような無難な作りのものが目立つ最近のゲーム業界にあって、 玉木氏による渋いキャラクターデザインと重 厚なストーリーで迫るこの作品は、実に渋い 存在だ。ゲーム中のリプラ値(次ページ参照) によって、味方となるキャラクター(全28人) の顔ぶれが変化していくという、従来のシミュレーションRPGには見られなかったシステムも新鮮である。

さて、これまでにも何度か紹介してきたが、 とりあえず今回は発売前ということで基本部 分をおさらいするぞ。







軍隊を脱走した彼らは何を求めさまようのか?

#### 物語を形作る2人の戦士



## 「FEDA」の基本システム



①エリアのマップ画面。最初はここで大まかにブライアンたちの行先を決定する。②エリアマップ上で触のユニットと接触すると、戦闘マップに突入する。基本的に触を全滅させれば勝利となるが、ミッションによってはクリア条件が設定されている。ただし、必ずしも条件を実たさなくても先に進むことは可能。③戦闘マップでは、敵と味方が「人ずつ交互に行動する。どのキャラクターから動かすかが戦略。④5516敵と接触した後、戦闘シーンはアニメーションで表示される。通常技、魔法や特殊技(マインドパワーを消費)など。攻撃手段はさまざま。



#### COMING SOON, **SEGA SATURN**

## AREA ① 筹省如作

軍を脱走したプライアンは、追撃 部隊の脅威にさらされながらも、な んとか逃げきり、途中で数名の味方 を得る。その後、帝国の圧政に立ち 向かう解放軍の重要人物コウメイと 出会う。彼に解放軍への参加を要請 されたプライアンは、ここで新しい 生き方を見つけようとしていた。



洞窟に隠れ住人 1111月月日日報日本日本日 いたが、帝国の打 側のために味方式

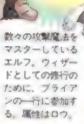
なる。機動性はや や劣るが、防御力 が高い。属性は二

戦争を活み構う、平和 主義のナース・戦闘は まったくできないか、 傷ついた味力を治療で きる重要なメンバー 無性はロウ

解放軍:昆成部隊の女性

十寛 トンファーを巧

みに繰り、強力な特殊



# 2出会5)

アインと同時に軍を拡

け出したフォックスリ

ング、弓系の武器の機

いに秀でており、長距

難攻撃を得意とする。

属性はニュートラル。

解放軍に独立遊撃部隊として参加 したプライアンたちは、次のエリア へ進んだ。しかし、このエリアには プライアンのかつての上官アルノス が派遣されており、何やら危険な実 験を繰り返していたのだ。その実験 の犠牲者を救うため、因縁の戦いが 始まる……。

[12] [13] [14] [14] [14] [15] [15] [15] [15]



1166 40 1 11 11 11 11 11 FROM TYDA COSE





気ももっている頭もし いファイター 属性は ュートラル かつては僧侶だったか、 現在は荒々しい破戒僧 として酒と女と段器に 謝れている。味方の治療と戦闘をこなす。風

## このエリアで仲間にでき

#### メンバー構成からエンディングまで関わる 「リブラ値」とは?

「FEDA」をプレイするうえで重要な関わり を持つリブラ値(称号)という要素がある。 これは、各戦闘のクリア条件を満たしたかど うかで上下し、同時に遊撃隊の属性がニュー トラル (中立)、ロウ (善)、カオス (悪) のい ずれに傾いているかを表す。これはエンディ ングと、途中で仲間になるキャラクターの顔 ぶれ(中立以外は、同じ属性だと加わる)に 影響するので、できればロウかカオスのどち らかにはっきり指向すべきだろう。



性に合わない仲間は離れていく。

基本的なリブラの変化としては、 戦闘時のミッションに従うとロウ、 速らうと称号がカオスに傾いてい



称号一覧

グリフィス ブレイドイーグル バイパー ファントム バルログ ヘルハウンド

ジェノサイド

フェダーイン

ヴァルキュリア

NEUTRAL CHAOS

# g soon soft

スコアアタックがムチャクチャ楽しいぜ。 初心者はステージ1、Cタイプの機種で練習 しよう。この機体は広範囲にショットが撃て るので、GPを稼ぎやすいのだ。ステージ1な ら目標は100万点。はじめに高得点の敵から 倒して連続につなげるのがポイントだ!

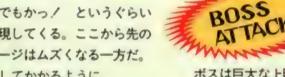
アトラス●発売中●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能

# ステージ3、4を大攻略だっ!!

もうすぐ発売される首領蜂(ドンパチ)。今回は、ステ ージ3、4を攻略するぞ。後半だけあって難度は高い。 この記事を参考に全面クリアを目指してくれ。

ステージ3は、港を舞台に戦 いが繰り広げられる。砲台や艦 船、戦車といった地上物や、大 小さまざまな飛行タイプの敵が、

これでもかっ! というぐらい に出現してくる。ここから先の ステージはムズくなる一方だ。 覚悟してかかるように。



ボスは巨大な上陸用舟艇だ。 戦車を続々と送り出してくる うえ、甲板上には多数の砲台 が装備されている。圧倒的な 火力に撃ち負けないように。



AMSTATA TA 最を担すま ては、戦争を前頭の







々と続く巨大要塞での戦闘だ。敵

はあらゆる手段で攻撃を仕掛けて

くる。この面をクリアすれば、残

すは最終ステージの5面だけだ。





LIGHT A THE REPORT OF THE



となってくるロケットには

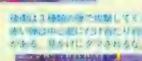


ステージ前半は雲の上での戦い。 飛行するタイプの敵が大量に出現す るステージも終盤とあって、敵の攻 撃もハンパじゃないぞ。後半は、延



reina Lunc cm twolin には、ものすことを no were a to に破壊していこう。







ボスは独立した2機の空中戦艦。 前衛を倒さない限り、後衛の戦艦に はダメージが与えられない。弾数が 多いので、危なくなったらポムだ。







中ではははけっぱい現れる。ミサイルは 破壞可能なのでGPナーキスを組むり

C) 1995,1996 ATLUS/CAVE





#### COMING SOON, SOF **SEGA SATURN**





「誕生S」を見ていて他の育成モノとは違 うなと感じるのは、自分が育むキャラクター 以外にライバルが7人もいるっていうこと。 彼女らは、越えるべき小目標を常に与えてく れるだけでなく、いろいろな意味を包含した 存在なのだ。つまり……。(佐々木KAFいち)

●NECインターチャンネル●6月発売予定●6,800円

●育成シュレーション●1人プレイのみ●18歳以上推奨

## gerence research research research ノジナル新曲をひっさ 開発完了間近のサターン



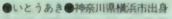




元祖パソコン版からPCエンジン に移植され、今度はサターンに登場 する「誕生S」も、ほぼ完成間近。この 作品で注目すべきは、イベントの大 幅増加、システム部分の追加・改良、 そして新たに10曲の歌が作られた

terral transportation than Freehold heiz of the East of the first

こと。PCエンジン版では3人が歌う オープニングとエンディング、そし てライバルも含めた10人のイメー ジソングで計12曲の歌が用意され ていたが、サターン版は全22曲にな るわけだ。はたして新曲の詳細は?



- ●16歳 (3月27日生まれ) ●血液型: O
- ●身長: 161cm●体置: 45.0kg
- ●3サイズ:B82・W55・H84
- ●特技: 陸上载技(特に短距離)
- ●将来の夢:舞台を中心に活躍する女優



考えるより先に体が動く行動派、活発で元気な性格だか、 物事をはっきり買いすぎるところかある。3人の中では最 も体力的に秀でており、厳しいレッスンにもめげない。得 真分野は発声と お枝関連 たた い音 8 というに難あり。

- ●ふじむらさおり●静岡県清水市出身
- ●17歳 (5月24日生まれ) ●血液型: AB
- ●身長: 164cm●体置: 49.0kg
- ●3サイズ:B87・W59・H88
- ●特技:ピアノ伴奏●将来の夢:シンガー
- ソングライターとして活躍



お姉さん的な性格の知性派 他の2人より1つ年上なこと もあり、自然とクルーフのまとめ役におさまっている。体 力がやや低いものの、音感は優出したものをもつ 他の字 能についてはトータルバランスがとれている

- ●たなかくみ●北海道札幌市出身
- ●16歳 (12月15日生まれ) ●血液型:B
- ●身長: 152cm●体重: 39.5kg
- ●3サイズ:B78・W54・H82
- ●特技: 好きな夢を自由に見られる
- ●将来の夢:オールマイを、一な芸能人



ちょっひりけいいます。甘えんぼうな女の子、ひたすら可 受いタイプで、魅力にあられているため、アイドルと の責領は3人の中ではナニリ、 コール・ドッセートニア だが、他の能力は特別で伸ばすことが必要がま

## 海~土曜日までは厳しい(ア)レッスンの日々

「誕生 S」において、プレイヤー はデビューしたての3人のマネー ジャーとなって面倒を見るわけだ が、その基本は1にも2にも平日 のレッスンといえよう。

1週間の始まりには、まず3人が自分でレッスンのスケジュール 予定を組むのだが、それは必ずし も最適だとは限らない。自分の得 意分野ばかり組んだり、時には遊 びまわってしまうからだ。

そこで、妥当でないと思われる 部分を調整することになる。ただ し、調整には「1日にスケジュー ル変更できるのは1人ぶんだけ」 というルールがある(マネージャ ーは1人しかいないからね)。つま り、3人×6日=18日ぶんのスケ ジュールのうち、直接関与できる のは6日というわけだ。

## スケジュールの組み方は?



ケースはつき年間で、最上値を続けない ないまケー・・・ 内室 最近はい を補ってを開かった。 ティー・ た 配ったようではされてれてあったを いこはまずでいるようれある



## マネージャーのタイプ選択がつきました





もなみ、か、「たっす」をは地域的と の「これがなど有な初えて新げます。





# 同期デビューの7人のライバルたち! 3人とは常に切瑳琢磨の関係かな?

「誕生 S」が他の育成シミュレーションと一線を画すところは、ライバルが設定されていることだ。ライバル対決や、奇数月の仕事など、事あるごとに立ちはだかる彼女らは、3人が越えるべきハードルとして存在し、常にプレイヤーに刺激を与えてくれる。とかくルーチンワークに陥りがちなゲーム内容を活性化してくれる貴重な存在だ。しかも、他機種版ではやや存在感が薄かった7人のライバルだが、サターン版では飛躍的な活躍を見せてくれるらしい。おおいに期待しよう。



ライバル対決で足を引っばり、相手が人気度を上げるチャンスを奪う……。非道なようだが、それもまたこの業界の通弊



## 小春班娃

- こぐれゆか●東京都港区出身●17歳(5月17日生まれ)●血液型:B●身長:162cm
- ●体重: 47,0kg●3サイズ: B84・W55・H86
- ●神生・47.0kg●3 サイス・884・W55・H80 ●持ち歌:「ライト アンド シャドウ」



が難だが、才能は確かであるが難だが、才能は確かである場つ父のコネで仕事をさらうの持つ父のコネで仕事をさらうの



- ●りんれい●中国福建省出身
- ●15歳(12月13日生まれ)●血液型:0
- ●身長: 155cm●体重: 40.5kg
- ●3サイズ: B76・W54・H78●持ち歌:「春雷」



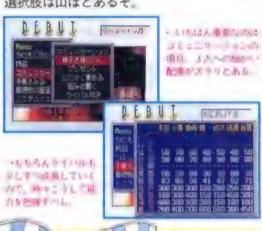


って絶火な人気を得ている。 で絶火な人気を得ている 関端的プロモーターの指導もの 機関で記録した実績をもつ 機械関係を開いた実績をある。



## 金曜日はお休み…といいたいところだけど?

一般人なら日曜は休みだけど、この業界で はそんな甘いことは言っていられない。ライ バルに追いつき、差をつけるにはこんな時に も行動あるのみ。ということで、日曜日には 各能力の特訓、データの掌握(ライバルなど の人気度、能力など)、郵便物の確認(ファン レターや、いやがらせの手紙、ライバルから の挑戦的メッセージとか……)、3人とのコミ ュニケーションなど、マネージャーがとれる 選択肢は山ほどあるぞ。



### お・悩・み・相・談



### ライバルに差をつける 2種類の対決イベント!





本田多すず







## ながらかり

●なるさわみかん●愛媛県新居浜市出身●13歳 (3月19日生まれ) ●血液型: AB●身長: 138cm ●体重: 34.0kg 3サイズ: B68 · W52 · H71 ●持ち歌:「M・I・K・A・N」





(6月13日生まれ) ●血液型: A ●身長: 165cm ●体電: 54.5kg 3 サイズ: B84 · W56 · H85 ●持续歌:「愛痛くて···会いたくて···」

- ●くすのきしのぶ●福井県輸江市出身●20歳 (6月8日生まれ) ●血液型: AB●身長: 166cm
- ●体度: 46.5kg●3サイズ: B96・W58・H90
- 持ち歌:「ILLUSION」







●あやせみお●大阪市鶴見区出身●22歳

(1月5日生まれ) ●血液型: A ●身長: 164cm

●体置: 52.0kg●3サイズ: B84・W61・H85

●持ち歌:「哀 日本海」





# daing soon soft SEGA SATURN

## 力しだいでお仕事もステップアップ!

前のページで触れたように、通常なら日曜日 は補足的な行動で終わるのだが、毎月の最終日 曜日だけは仕事日となっている。さらにこの仕 事日にも2種類あり、奇数月は通常の仕事、偶 数月はイベント的な仕事(次ページ参照)が用 意されているのだ。ここで紹介する奇数月の仕事は 5種類あるが、最初のうちは成否の難易度が低い「写 真集撮影」と「レコーディング」しか選べない。残 りの3種類は、その仕事で大きな成果を上げること で徐々に挑戦可能となっていくのだ。



HIRTONIA I I ENAG ・一年 名生化 (1977) データ 5月17日 中国国家主席中国共和国







A PER THE RESERVE TO A CONTRACT OF A PARTY O











宿蔵の意味が持つ城へ急ぐんだま

The P MEST III and the company of the last AND A VANCOS OF THE STATE OF TH THE THE REPORT OF THE PARTY OF FEE AND CARE FOR A Sec. 1

## 能界は楽しいこと かりじゃありません

清純イメージが何より も大切とはいえ、アイド ルだって人の子時には ハメをはずしたいもの。しか し、それが世間に知られると ころとなれば話は別。それま で築きあげてきた人気も栄光 も台無し……というのは大げ さか? ともかく、普段から マネージャーが3人の様子を チェックすることは大切だね







152

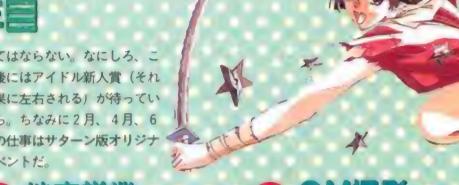
# COMING SOON S

## 下續みと努力の1年目

偶数月の最終日曜日は、イベント色 の濃い特定の仕事が用意されているの だが、最初の年はまだ3人とも新人だ けに、その内容はいかにも下積みっぽ いものばかり。

しかし、こうした地道な努力をおろ

そかにしてはならない。なにしろ、こ の年の最後にはアイドル新人賞 (それ までの成果に左右される)が待ってい るのだから。ちなみに2月、4月、6 月、10月の仕事はサターン版オリジナ ルの新イベントだ。







## 6FI CM



## 水泳大会









2年目になると、アイドルとしての世間への認知度も上 がり、仕事も目に見えてクオリティアップ! 我らが3人 はもとより、7人のライバルも才能に磨きをかけまくり、 戦いはより熾烈になっていく。そして最後の月は最 大目標の「アイドル大賞」が発表される。これが獲 得できるかどうかで、ラストシーンが大幅に……。



## 8月アイドル駅伝







153





みなさんお待ちかねの「ダライアスII」がいよいよ6月7日に発売されます。あの多彩なパワーアップや核攻撃などの豊富な攻撃パターンも健在。また、アーケードと同じ2両面管体のゲーム性をそのまま再見できる"ズームシステム"も搭載。則待しててね!

●タイトー●6月1日発売●5,800円●SHT (模スクロールシューティング)

●全年齢情報● 2 人間時プレイ可能

1989年登場の業務用横スクロールSHT「グライアス I 」 のコンシューマ・ルードへの移植は、今回のサターン版で2作目。その前は16ビット機のメガドライブだから、このタイトルはセガルードに何かと縁があるようだ。

# 「ダライアスIIは上命の根源を目指す旅<sup>®</sup>



\*(地球上の)生命の起源は海である\*という 説は、ダーウィンの著書「人類の起源」を改 めて引用するまでもなく、現代科学界の定説

となっている。また、"月の引力が生命体内部の水分に作用して干潮・満潮を引き起こし、さまざまな影響を与えている"という減分論 バイオクイド理論によって、天体と生物との密接な関わり合いも指摘されている。海(海洋生物)、惑星、そして

命……。「ダライアスII」は、そういった自然 界のダイナミズムをプレイヤーの深層意識に 直接投げかける作品である。



## ゾーンセレクトと私

1つのルート(可能性)を選択するということは 同時に他のルート(可能性)の放棄を意味する…… 枝わかれ状になっている「ダライアス」のステージ構 成は、非常に暗示的な側面を持っている。何か行動 が済んでから「こんなはずじゃなかったのに……」と つぶやくクセがついている御には、このタイプのゲームを何度もプレイして、"人生の意味"について一 度じっくり考えてみるのもいいかもしれない。



・戸塚いいち、深読み ディティールの妄想などの金がかからない趣味を持つ、24歳モラト リアム真っ只中のゲームライター 彼と佐々 本KAFいち(木丈ライ ター)との果てしなく 駆撃し続ける会話は、 上側の空気を渡ませる 輝のアクがあるらしい









P. TAITO CORP. 1996

# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!



世界中が水没したノアの大洪水、核爆弾を思わせる、悪徳都市ソドムとゴモラの滅亡、そして、大地を覆い尽くした赤い血の奇跡…。「旧約聖書」に綴られた数々の天変地異を彷沸とさせる惨劇に見舞われた後の地球。シルバーホークのパイロット、プロコとティアットの子孫が見たものは、近代科学文明の残骸の姿だった。

地球ステージの背景は、主に残骸都市、地下基地、海底に分類できる(ちなみに Nゾーンの序盤では、このゲームに似つ かわしくないほど爽やかな青空が拝めマス)。中ボスはウミガメ。連射効率が良ければ、速攻で倒すことも可能だ。ステージボスは、戦艦大和(の残骸)に寄生するヤドカリと、ウニともクラゲともつかない異形の生物の2種類。後者は、ダメージを受けるにつれて攻撃パターンを3段階に変化させるシツコイやつだ。





太陽系最大の火山、オリンポス山(標高25,000m)を有する、赤茶色の惑星。
1970年代、火星表面に降り立った米探査機パイキング1号・2号の調査によって、生命体が存在する可能性は否定されているが、火星表面写真が公開されてからのNASAの一連の不審な対応といい(\*最初に公開された写真の空の色は青だったが、後に"データ解析ミス"の理由で赤に変更されたetc.)、一概に鵜呑みにできないものがある。

火星ステージは、ギーガー調のグロテスクな背景の地下洞窟がメインの舞台となる。跳ね回るダッカータイプの敵や地形から突如出現するロケット型ミサイル、そして中ボスのタコ(弾ばらまき・ウェーブ攻撃)が行く手に立ちはだかる。ステージボスも、タコ、これは、昔の人々の火星人イメージに対するパロディか。





太陽系最大級の惑星、木星 主に水素とヘリウムのガスによってできているこの天体は、大気の下は液体水素の海になっていると言われている。しかし、古代世界における天変地異の記録や世界各地の神話に注目したロシアの精神分析学者、イマヌエル・ヴェリコフスキーが提唱した"ヴェリコフスキー理論"によれば、一般的に「大きな台風の目」といわれる木星の大赤斑は実は超巨大火山で(これは木星がガス惑星ではないことも意味する)。さらにそこから飛び出した灼熱の巨大彗星が現在の金星になった、という。

この仮説の真偽のほどはともかく、木 星は「ダライアス!!」の最終ステージにふ さわしい舞台といえる。 7 ゾーンのいず れも敵の攻撃が厳しく、これまでのステ ージで登場した中ボスもパワーアップし て再登場。 最終ボスは3 タイプ存在する



プームシステムを考える。 何かと物議をかもした ているズームシステム その実態ってどうなの

アーケード版「ダライアスII」の特徴である、横 2画面ぶんのゲームフィールドと、緻密かつ大迫 カのグラフィック。サターン版では、それらを新 機能 "ズームシステム" によって再現している。 通常のテレビ1画面で見える "範囲" を、オリジ ナルと同じ比率のフィールド全体の拡大・絡小に よって、5段階にリアルタイムで切り替えられる この機能。下にならんでいる画面写真を見れば薄 々感ずくとは思うが、プレイのしやすさ(敵や敵 弾の出現位置の把握etc.)と映像の精細さは、同 時には再現できない。一方立てれば一方立たず、 という、両刃の剣のシステムでもあるようだ。











# SEC COMING SO



できました――!「慶応遊響隊 活劇編」が。 めちゃメチャ楽しいゲームになってしまいま した。発売日と価格も5月17日と5、800円で 決定。嬉しくて、みんなでピールかけと、胴 上げをやっちゃいました。ぜーんぶ初体験。 エへへ。面白いですよ!!

- ●ビクターエンタテインメント●5月17日発売●アクション
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

# いよいよ発売直前

前半ステージを完全攻略だ!!

あの「慶応遊撃隊」がサターンのアクションゲームとして、大幅にパワーUPして帰ってきた。江戸末期の慶応年間が舞台設定とはいえ、からくりメカや、ユニークな動物達が次々と登場する、ハチャメチャワールドは健在だ。

今回ほぼ最終版のサンプルが届いたので、い よいよ本格的に攻略するぞ。

バニー姿の蘭未ちゃんと、Dr.ボン、そして 新キャラ・邪馬台ひみことの、財宝を巡る三 つどもえの争いの行方やいかに……。

#### 操作はお婆さんに聞いて

コンフィグで好きな位置にボタンを決めよう。 ダッシュ(走る)には、方向キー押しっぱなし、



方向キー2度押し、LR ボタン使用の3通りから 選べるぞ。得点がマイナ スの場合は、蘭未のお婆 さんによる操作のアドバ イスのCGが見られる。







閣末ちゃんは、武器を持っていないと、1回の攻撃でやられてしまう。武器は千両宝箱に乗っかることによって手に入るので、すぐに身に着けよう。また武器を持っていると、2回までダメージを受けても平気だ。





しゃく 人 [くしょかましるで
・ ここは、 いける内閣でない スタブ・

られるのだ





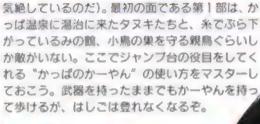
### COMING SOON SOFT SEGA SATURN

#### 第1話 国技館だよ、おつかさか!



Dr.ポンの落とした地 図が示していた宝玉のあ りかは、両国の国技館。

秩父の山奥に住んでい る蘭未は、そこまで歩い ていくしかない (ぼちが





**医角状区** 中八行士王。4 S. P. L. RESEARCH S. S. P. ALC: NO PERSON NAMED IN COLUMN 1 0.23020000000 SASTEMI, DOS WINDS BUILDING C Property of





神社の中に入ったら、 それが地下洞窟へのエレ ベーターになっていた。 Dr.ポンは、こんなとこ ろ掘ってどうしようとい うのだろう。

第二部は、量の番傘"鬼怒川"がないと苦戦は 必至。かさを突くようにして攻撃することもでき るけど、工事作業しているタヌキを倒すと、減点 になるので注意しよう。迷路のようになっている 洞窟には、ところどころに隠し部屋があるので、 あちこち探検してみよう。洞窟の出口では、ヘ トのドラゴン "ぼち" が待っている。飛び降りる ようにして乗ったら、お次はシューティング面だ。









A 2 . - .





洞窟を抜けると隅田川。出 Dr.ポンはこんな近道を 作っていたんだ。ここか ら国技館までは一直線。 元気になったぼちととも に、一気に駆け抜けよう。

シューティングは連射装置つきなので、押した ままでOK。かみなり小僧をやっつけると、攻撃用 アイテムが出現する。ここは高得点を取るチャン スなので、ガンガン撃ちまくろう。"ひと"以上の ランクで出現する、奥からの攻撃には注意。サメ の攻撃をかわせば、国技館が見えてくる。





このステージでは、い きなり土俵の上でボスキ ヤラとの戦闘になる。

武蔵境丸は、最初ダル マとして登場。口から出 す小ダルマをかわしなが ら、本体にダメージを与

えよう。すると手足が生えて、蘭未を押しつぶし にかかってくる。そしたら引きつけてからダッシ ュ、背後から攻撃しよう。

最終段階はコマのようにクルクル回って体当た りしてくるが、回転中は無敵なので画面端に逃げ 真っ青になったらすかさず攻撃だ//





第1話のボス。国技館の福ダルマに名横綱"雷電 為右衛門"の魂が宿ったもの。ダルマというだけで 土俵に上げてもらえなかった恨みから、Dr. ポン の手下となって、蘭未の前に立ちふさがる。

#### 第2話 謎の地底王国の巻



国技館の地下にはなんと ねずみ連の国があった。と うやら宝玉もそこにあるら しい。ねずみの汽車は一見 楽しそうだけと、ところど ころ岩の上を歩かなくては

ならない。もたもたしてスクロールアウトすると最 初からやり直しだ。途中から汽車を降りて、溶岩が 吹き出す危険な地底の過を進む。武器と一緒に、か っぱのか一やんを持って進むと、ダメージ2回まで OKになるので、吹き出す溶岩にもなんとか対応で きるハズだ。最後にまた汽車に乗って終点に到着。





敵が襲ってこない、いわゆ るボーナス面。3つあるく す玉めがけて、招き猫を投 げつけよう。全部なくなっ てしまったら、再びスイッ

チの上に乗ると、招き猫は復活するぞ。苦労して緑 色の宝玉を手に入れたとたん、Dr.ポンのカニ型の 飛行メカによって、蘭未と宝玉はボンの待つ母船の たからぶねまで強制的に運ばれてしまう。ここでは あわてても先を急ぐより、物をつかんで投げる練習 をするのもいいかも。今後必要となるテクニックだ。



たからぶねは、さまざま なトラップのオンバレード。 おもりに乗って扉が開いて いる間にダッシュして通り 抜けたり、大きな手を持っ て連打で扉を開けたり、麻

雀パイを大きな手のひらに投げ上げたり、なかなか 忙しい。蘭未ちゃん大ハッスルの面だ。 行けそう にないところにぶつかっても、方向キーを入れたま まにしておけば、隠し部屋に行ける時がある。また タヌキの投げてくる爆弾は、投げ返すことも可能だ





ようやくDr.ポンを追い 詰めたと思ったのも束の間。 ボンは爆弾で、たからぶね の底に穴を開けてしまう。 ぼちに助けられて甲板に 降りた蘭未を待っていたの

は、グレードUPしたお茶くみ人形「鉄観音」だっ た。かなり意地の悪い攻撃をしてくるけど、バター ンが見えてくれば何とかかわせるハズ。変身に見と れていると、その直後の突進をかわせないぞ。

それにしても大がかりな基地や船を作るわりには、 それをカンタンにこわしてしまうポンって、本当に 浪費家なんだから。あ、だから財宝が必要なのか。











第2話のポス。前作では1面、7面の中ポスとし て登場した"鉄観音"を大幅にパワーアップしたも の。一度に360リットルものお茶を運べるので、大 企業の社員食堂からの引き合いもあるとかり

> 大型の飛行機タイプの投馬に比べ ると、斯馬は小型で小回りが効く、 UFOタイプの乗り物だ。第5話の 武闘大会で登場する。

> 投馬と斯馬、どちらもひみこの自 家用飛行メカだが、邪馬台国の文化 や所在は謎のままだ。

# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

#### 第3話 遊園地は危険がいつぱい!

#### アトラクションいっぱいの楽しいステージだ!

第3話はややシビアなゲームバランスの第2話に比べると、 ポーナスゲームのような感じ。大きく紹介してみたので、面 白さが伝わるといいな。活動編は自動セーブなのでこの面で いったん終了し、カートリッジにデータを移しておくのがお

したら、シャンプボタン の準備をしよう。もたも たしていると、右の写真 のように地面にまっさか

なんとかタヌキの攻撃 を撃退してきた蘭未だけ ど、あれれ、レールか途切 れてるしゃないですか!?





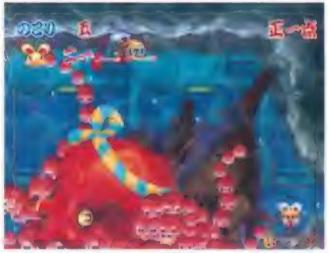
Deport I LE INC. BASICA CO.



途切れたシェットコースターから落ちたところは水 族館。ボタンを押すと斜め前方向に前進、離すとゆっ くりと真下に落下していく。ここでの敵は、上から飛 び込んでくるタヌキに、ウツボ、カニ、電気クラゲ、 そして大ダコだ。中でも電気クラゲは、電気に触れた だけでもダメージとなるので注意しよう。



Street, Street 007/ N. R. D. W. 4195 BW40-00, FOCUS



BULBARE BER STEERED FULL TOTAL ALBERTA CHARLES AND A STREET OF STREET





第3話のホスは面霊気(めんれき)。般若の面・ お多福の面・ひょっとこの面と、3変化する。 最初の般若の面は、襲ってくる手に当たり判定が あるので、シャンブして踏みつけよう。お多福は、 福美いのように顔のパーツか崩れて落ちてくるの で、点減しているパーツを踏みつけて攻撃。ひょ っとこは、物を投けつけて攻撃すればOKだ//



・ロを吸い込んだと思うと、タコ焼きを吐き出

#### 高得点をマークすればスペシャルなCGが

ゲーム終了時の点数によって、段階的にごほうびのCGが見られるよ うになっている。あらかじめ点数とタイトルが記されているので、挑戦 のしがいがあるぞ。1話3部と5話1部の、シューティング面で高得点

> をかせぐのがコツだ。蘭未ちゃんや、ひ みこをはじめ、楽しいCGがいっぱいだ。



第4話では、宝玉があると記 された安土城にもぐり込む。安 土城の内部は、まるでカラクリ 忍者屋敷、やっとの思いで天守 閣まで来てみれば…。 蘭未ちゃ んは無事に6つの宝玉を集める ことができるのだろうか?







# g soon soft



デフコン5

基地の無人化作業を任せられた主人公。作業可能時間は48時間のみ。それが過ぎてしまうと、帰還用の宇宙船が発進してしまう。任務完遂なるか?





発売が遅れまして深くお詫びします「デフコン 5」は英国生まれのジャンル不明のゲームです。プレイヤーは単独で舞台となる基地に乗り込むのですが、なかなか先に進まない。とにかく襲ってくる戦闘機を撃墜すれば何かが見えてくる。孤独に打ち勝て! (S)

- Dマルチソフト●5月31日発売●5,800円●シミュレーションRPG
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

# タイムリミットは48時間、君は生き残れるか!

#### 主人公が 着任するまでの経緯

そもそもの発端は、タイロン社内の経費削減問題にさかのぼる。従来、タイロン社ではダイネックス社所有鉱山の防衛業務を兵器事業部に任せていた。しかし、その非効率性から防衛を自動化し、経費圧縮を狙う動きが出てきたのである。そこで兵器事業部は自動防衛システムの脆弱性をアピールすべく、自作自演のエイリアン襲撃事件を意図したのだ。

つまり、事件の真相は社内の勢力 争い。いかにも人間らしいお話だ。



出席者の顔はまったく見えず、陰謀の匂いが漂

## 基地施設の諸データ紹介

#### 鉱山と一緒に建つ要塞都市

事件の舞台となる鉱山MRP-6F。噴火口の穴の中に設けられた施設で、周囲を6つの TURRET (砲台) が取り囲んでいる。防衛状態は良好のハズだったんだけど……



#### 基地交通手段LIMO

基地の結論段とつなぐ交通手段は大理状態の

LIMOは、基地の大 動脈であり、生命 線ともいえる。移動

子も見られる。



#### 各設備一覧

エ王人はバラメーター 現存持 ている各種リート (VOS - ステムをお外させるためでの) かまうされる 2主人にかいる伝統の主義しか各項をすす。 ると、その情報は解析が印じなったことになる オライフホイント 生ごもをしめず 顔 これがりになるとゲームオート 主动位 出門作 小器 449をのカートリーン数 このひと目盛たお母ご記する 長す 舒ぶるりは ~4に~かれる 4カ針等(ある 5 納口 代しるまま部 - 汗を合かする」・による -こがりになると、自動的にカートリッジが装飾される 6レーター エイリアンを含いさてさし、ナロイト 賞 備ロボート」を向立て表示する。単にくいので主体 F TURRET (811:1) 所等する経緯などをする場所 直 接、二二で維作するときと、透影が作する場合がある 残裂員やその生の作業員のためのた。ほった Stadmintesel2 発発性のファンド こまる こことらましゃ 一ターで繰りたところにControl Roomへの道かある to Service Levels 資利を生産する評価。打ちに大阪培司

# COMING SOON SOFT SEGAS PRESS!

# 隠された真相にたどりつく3つのステップ

## 基地探索~広大な敷地を踏破する。

管理様。居住様、そして コントロールルームで標

成されるMRP-6F。その内部はかなり行う で、ハンパな3Dダンジョンよりよほど入り終 んだ構造になっている。プレイヤーはこの中 をせき回り、事件の真相への手がかりを探し **回るワケだが、日本内部が複数のエレベータ** てつながっているため、自分の位置を見失 いやすい、およけにマッピングロルがナイの て、自分で考える必要がある。エイリアンの 徘徊するところなので業界い行動が大切。



## ウェア制御~基地の機能は把握する。

主人公が任務を進 行するために必要

・不可欠なもの。それがVOSシュー だ。要するにコンピュータシステムの アクセスすることが可能というスツレ モノだ。しかしこれを満足に稼働させ

るにいくつかのハッド (ソストウェア と必要。また戦闘目ドロイ このシステムを同場



突然、鉱山内部に侵入し、主人公を攻撃し てくるエイリアン。その行動パターンは、ま るで内部構造を熟知しているかのよう。彼ら エイリアンの種類は大別すると、TURRUTで 対抗できる飛行タイプと、警備用ドロイド& 主人公が相手をする歩行型に分かれる。

歩行タイプを相手にするときは、敵の予想 ルートに警備用ドロイドを配置して、彼らに

行タイプはTUR RUTを使い、整 ち落とすしか方法





#### 6F鉱山より脱出するためのコツ 無事にMAP-

#### その意 官権部で注意





#### その参。数の名に注意せる

その六、硅磁量には気を配れ



#### どの五・エレベーターの傾は悪管症







値 年 It 6 加 Z 40

## 生命発生の謎にせまる!

皆さんお待ちかね! サターン版「ライフ 成 スケイワー生命40億年はるかな旅ー」がもう すぐ発売です。オススメの実験は「モンキー・ エヴィリューション」サルが、道具うまく使 い、バナナを取るケームです。信はサルを越 えることができるか?

- ●メディアクエスト●5月17日発売●6,800円●EDU(ボップサイエンス)
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

#### 海に生まれ、海に還る

~アクアスフィア編~

地球が生まれてから40億年。その歴史が見るだけでわか るソフトがライフスケイブだ。今回はディスク1枚目、ア クアスフィア編の内容を紹介するぞ。煮えたぎるマグマに 被われた原始の地球。500年も降り続いた雨が地球に海を もたらし、海はやがて最初の生命を生み出す。最初の生命 パクテリアが生まれるところから、進化した魚が陸地に記 念の1歩を踏み出すまでが収められている。

## ジタルムービー自由自在

PLAYALLで連続再生



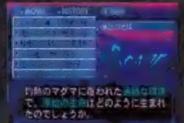
気になってくる。 ・大の香組を見て ことができる。

#### キーワードで時代を読む



くと時 ードは色が変わっていり知ることができる。 映像でなく文字でを、映像でなく文字で こにカーソルを合わせてしているのり気もことができる。キー

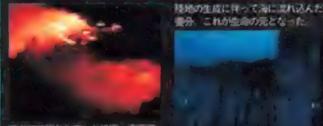
#### CARDモードで自由自在



る部分だけを高生したい時は 連続再生で見た後、興味のあ

#### セクショントロハム実験室 セクションをバクテリア実験を 生命の政制図、通信 **えつのパクテリアか** 子はどのようにも 総合して細胞核が最 生まれたのか? 生するまでを追う。 個是的に進化が進ん 海中にしか存在しな た時代、カンブリア かった生物かいよい よりとは三世であ 紀を探索する セクション小古代魚実験室

## 原始の地球に生まれた最初の命~



マクマに対けていられる。 度は1千度に達していたという。

物が生成される。



- 直直側の生命体は三人名 たったと考えられている。

気の遠くなるような年月をかけて形成 された地球。海中に酸素はなぐ、ところ どころに猛害のシアン化水素が吹き出し ていたという。

最初の生命が誕生したのは今から39億 年前。単なる化学反応から核が生まれ、 やがてDNAとなって生命が誕生した。 万物の霊長といわれている人間も、小さ なネズミも、元をただせば醤属し祖先を 持っているのだ。

#### DNAジェネレー DNAを組み合わせて生命を作る



が発生することもあっては実然変異体 た生。体を作って

C 1996 NTTラーニングンステムス、サイトロン・アンド・アード C 1994 NHKエンターフライゼス21、NHKソフトウェア

#### COMING SOON SOF **SEGA SATURN**

## - バクテリアの合体による真核細胞の誕生~



火山の火口からイオウを採取し、 始の生命の止を調査する

意のパクテリア に通応するように気性でだっ された。それ

光合成を行い、酸素を生成するシア ノバクテリアの化石



2つのバクテリアが古体し、

核語を持つ生命が発生した

2つ目のこの実験室では、最初の生命、 バクテリアの生態を見るセクションだ。 生物を形作っている細胞の大もとはこの 時代に作成されたのだ。陸と海ができ、 温室効果が弱まったことで直接太陽の光

が隣り注ぐようになった地表。 この現象がどのような進化をバクテリ ア連にもたらしたのか? なぜ2つのバ クテリアが融合したのか? 核細胞誕生 の秘密に迫る。



## オペラ・ド・バクテリア 細胞進化を見る



は3種類のパクテリアを融合させよう。核を融合させよう。核を選生させるにはり、放棄を生ませるには3種類のパクテリア





## 様々な生命が登場したカンブリア時代を見る~



6億年前のカンプリア時代に生きた



オバビニア

74/120A

毎中に咲いている花のように見える

けど、これもれっきとした動物だ

食権の原型である資素を持つ 急、ピカイア

爆発的に進化が進んだカンブリア紀。 1万種を超える生物が出現し、ありとあ らゆる進化形態を試した時代と言われて いる。すべての脊椎動物の原型ともいえ る脊索をもった魚が現れたのもこの時代。 この後の肉食動物の出現により弱肉強食 の関係が多様な生物を生み出すきっかけ となった。進化と淘汰を繰り返しながら より環境に適した生物へ進化した時代を 見てみよう。



## カンブリアン・サバイバル 進化の厳しさを体験する



直化の取しさを身を もって体験できる実 が、プレイヤーはネ クトカリスというの となって、カンプリ ア同代の生存制を ま

てしまうのであった。 の徒おいしくいただかれ たネクトカリス。彼はこ アノマロカリスに摘まっ



## 海から陸に向けて進化した古代魚~



最古の他、アランダスピスはヒレの 無い泳さの下手な魚だったという



身骨を持つことで部内を発達させ、 素早く泳げる無か出現した

THOLEX

「匹の魚が砂地へ踏み出し、

毎から陸へWH1は移る

イクチオステガ。これが最初に地上へ 踏み出した魚の名前だ。なぜこの魚は地上へ向かったのか? 何か彼を駆り立て たのか? 答えは誰にもわからないけれ ど、この角が地上へ踏み出さなければ、 もしかしたら人類の発生もなかったかも しれないのだ。

3億6千万年前に起きたこの出来事に 思いをはせ、ひととき古代のロマンにひ たってみよう。



#### フィッシュ・エヴォリューション 古代魚を水槽で飼育する



側の好みを調べて

骨を持った魚を見比べると、魚の骨格を見ることで、魚の骨格を見ること







偉大なるドラゴンボール伝 説」。50人以上のキャラが、3 D空間の中で、激しいパトル を繰り広げるということは、 これまでに伝えたとおり。今 回は、バトルをより盛り上げ てくれるシステムを、最新画 面をもとに紹介しよう。どれ も原作の雰囲気をバッチリ再 現するのに、必要不可欠な要 素だ。キミがZ戦士となって 活躍できる日も近い!?

### 水殺チェーンヒット アタック!!

各キャラの必殺技をカンベキに 再現しているのが、チェーンヒッ

トアタックだ。相手にダメージを与えることによ って、画面下にあるパワーバランスゲージがたま っていく。ゲージを右側まで振り切れは、チェー ンヒットアタックの発動というワケだ。技はそれ ぞれのキャラごとに複数用意されているぞ。

最大6人の多人数がパトルが新たな戦いの頃

●バンダイ● 5月24日発売●5,800円●プレイングアニメ(アクション)

●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

#### オーバービューご キャラクター選択

キャラ選択を可能とするのが、 このオーバービュー画面だ。各 エピソードが始まる前や、バト ル中 "Zボタン"を押すことで、 画面が切り替わる。各キャラは その間オートで戦ってくれるぞ。 参加させだいキャラをカーソル で選んだら戦闘開始だ!







ファイナルフラッ シュかきまーナル

#### 読攻撃で敵に



#### 狙え!! ハイカウント!

パトル画面の要素として存在するのが、ハイ コネクトだ。これは、あるコマンドを入力する ことで、相手に連続して攻撃を叩き込む技だ。 攻撃がつながるごとに、ハイカウント数がカウ ントアップされていくぞ。掲載した連続写真を 見て、そのもの凄さを味わってくれ!







# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!



完成日100%

まあ何とか発光にこぎつけたってとこですが、う〜ん今回は前作と比べてさらにプリリン♪といった感じ(私も胸ほしい)! あとサブキャラが1人いるけど、この娘もいいねときパラもときグラもいいけど、今夏発売予定の「ナイトゥルース」もオタノシミ!

●ソネット・コンピュータエンタテイメント● 5 月 3 日発売●5,800円

●脱衣麻雀● 1人プレイのみ●18歳以上X指定

大好評のときめきデート麻雀の第2弾が登場!! 妹の同級生3人はサービス満点

#### 今回は恵特集だよ

サターンオリジナルとして登場、 その後各機種に移植されて好評な 「ときめき麻雀パラダイス」の続編 が発売された。今回は主人公の 妹・こずえの同級生3人と麻雀対 戦するという設定だ。活発な恵ち ゃんの脱ぎっぷりを特集してみた。

## AHABU KEN



1210/2011 20/21



Land to the state of the state of the



MILE AND A COMMISSION AND



American Care Care

#### デートモードはアニメ&スクロール

好評のデートモードは、和が れば! 枚ずつ脱いでいくように なった。また、おしゃべりのあ とじっくりCGを鑑賞できるぞ。





見てるこっちが恥ずかしくなるアニメージョン。スクロール運動はとってもキレイ。





#### 操作もカンタン

麻雀が苦手な人でも安心の必要 牌を知らせるモードとオートツモ、 どちらも手動に変更が可能だよ。



一ンドウの表情が変わる。



#### フリープレイモード のCGはド迫力

好みの女の子とじつくり 半荘打てるモード。終了時 の点数によって見られる CGは3とおり。2画面の CGは手動スクロール可能



#### 如月 恵 KEI KISARAGI

スポーツが好きで活発な 女の子。身長165cm、3サイズは82-58-84 角座の B型 即約はカラオケ、麻 強はよく笑くタイプ





CV

#### 相月 蘭 RAN SOUGETSU

子供っぽさの残る女の子。身 長160cm、3サイズは81-59-82、循座のB型 趣味はお菓子 作り、麻雀はドラ含みが多い





伊藤美和

#### 陸月 霞 KASUMI MUTSUKI

経情で物静かなお娘さ ま。少々大ポケな面も 身長163cm、3サイ ズは84-59-85.水 概座のO型。趣味 は読書にショッピ ング、直接は特勢

©1996 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT



# COMING SOO



队等



## 考えている!



極秘情報(でもないか)! 「スーパーリアル麻雀」等身大POP制作中。どこにあるかは 秘密ですが、街に出て足でかせげ(太○にほえろ風)! 見つけても拝借したら犯罪です。 近々、セガサターンマガジン誌上でプレゼントの予定。待て次号! (セタ・下垣内)

- ●セタ●5月17日発売●8,800円●麻雀
- ●1人プレイのみ●年齢制限18歳以上X指定

時期になろうとは。今月から本格的に稼働しはしめたアーケート用脱衣麻雀「スーパーリアル麻雀」シリーズの最新作「PVI」が、5月17日になればサターンでプレイできるようになるなんて……本当に、いいの? いいん

全体的な難易度は前作よりも控えめになっている。いい傾向だ

脱去シーンはもちろん、すべて のアニメーション映像の凝りま くったカット割りに注目せよ

#### どこまで「スーパーリアル麻雀」!?

入力装置の違いやデータ読み込み時間の有無以外はオリジナルとほとんど変わらない、セタの「スーパーリアル麻雀」シリーズのサターン移植版。肝心の脱衣シーンもノー

カットで楽しめるから、そういった意味では "完全移植" といえるだろう (毎度のことながらセガのレーティングシステムに感謝)。しかも今回の「P VI」はコンシューマソフトならではのプラスアルファ要素が充実。これで 8,800円なら、決して高い買い物じゃない!?

# これがシリース 対の新システム

## ワクワク・エモーション・システムの実態です

WAKUWAKU EMOTION SYSTEM



「負けたら脱ぐ」という脱衣麻雀の大原則にはさすがに逆らえなかったようだが、「P VI」に登場する女の子達は、同業者(?)にはない、ある意味で"掟破り"な権利を得てしまったのだ/(ちと大袈裟かな)「P VI」は、1人の女の子と対局が終了すると、それまでのプレイヤーの打ち方・和がり役によって

判断された"女の子のプレイヤーに対する印象"が、10段階評価と メッセージによって表示される。 「女の子がプレイヤーに対して抱いた率直な気持ちを意思表示する ようになった」というワケだ。ど ういう打ち方をすれば好感を持た れるかは、女の子の性格(好きな 役etc.)によってまちまちだが、



に、法則性がありそう。 坏されるグラフィック 和がった時にたまに表

少なくともノミ手和がりだけでは、 軽蔑されこそすれ好かれはしない はず。いろいろと試してみよう。

たよねの



# PARILE TIME

完成度100%

待った甲斐があったよね、ていうのがファンの正直な気持ちのハズ。このクオリティの高さは、まぎれもなくスタッフの「執念」だと俺は見た。そんな素晴らしい仕上がりに、敬意を表して書いたこのページ。俺の心の叫びを聞いてくれ。特に埼玉方面!!(がすけつ)

●ジャレコ●発売中●7,800円 (2枚組) ●脱衣麻雀

●1人プレイのみ●X指定

ついに発売された「スーチーパイII」。発売を心待ちにしていた読者も多いハズ。今回は、この2枚組の超ポリュームで迫るスーチーパイIIを徹底分析するぞ。いくら遊んでも遊び尽くせない盛りだくさんの内容に、キャラデザの園田先生をはじめとするスタッフの強い思いが伝わってくるのだ。





ついに発売!! 2枚のCDの中身を徹底解剖!!

スーチーパイIIには、大きく分けて6つのモードがある。そのどれもがしっかり作り込まれているので、どれを選んでも大満足の仕上がりなのだ。この、とってもおいしい2枚組、キミならどのモードから遊ぶのかな?



#### パネルマッチ 掛け合い漫才も健在♥









## 発見 スーチーユキちゃんモード

ただでさえ盛りだくさんのスーチーパイ!!に、「スーチーユキちゃん」 モードが隠されていることが 判明したぞ。前作のエンディング でちよっとだけ登場したあのスーチーユキちゃんが、スーチーパイ のイカサマを暴くために、スーチーパイの仲間たちを次々と麻雀で倒していくのだ。もちろんサービスシーンもバッチリだ。また、このモードのラストボスは御崎恭子なので、もしかすると……。









# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

## 注目!! ミユリの部屋



回想モードの「ミュリの部屋」。フリー対戦でのエンディングをいつでも楽しめるうえに、美優里がそのキャラのコスプレまでしてくれちゃうのだ。美優里ファンにはたまらないモードだよね。ここだけの話だけど、全員クリアしてからミュリの部屋に来ると、オリジナルのコスプレが……。





## 一対戦モード

おまけCDに収録されている フリー対戦モード。なんと美優里 まで使えてしまうのだ。ちょっとだけ遊びたいときに最適だね。





## ジセレクト

今までのパートナーと、その うステージセレクト。全部クリ 対戦相手の戦いを再現できちゃ アすると、ユキモードが!!





## 声とインタヒュー

スーチンパイの声を担当している かないみかさんをはじめ、3人の声優 さんの素顔や、主題歌のピデオクリッ プを見ることができるモード。収録時 の感想も聞かせてくれちゃうのだ。











## まけ機能も盛りだくさん

もちろん麻雀だけじゃない「スーチーパイII」。おまけの機能も盛りだくさんで、長~く遊べるような工夫が満載なのだ。



文字どおり、難易度を変更するモード。強くて 勝てない!って時に助かる機能だよね。



キミのかわりに、パートナーが麻雀を打ってくれるモード。これなら麻雀ができなくてもOKだ。



前作で好評だったNG集も、もちろん収録されて いるサウンドテスト。主題歌もパッチリ聴けるぞ。

ウンドテスト

# 実験パチスロ必勝法/3

寝ても覚めてもパチスロ好きなあなたへ

# 完成 图 90%

よくパチスロをプレイする方で、適当な店に入り、負けているというケースはありませんか? 人には人同士の相性があるように、人とホールにもやはり相性があります。自分がどんなホールへ行ったらよいか? このホールはいつ出るか? それを見極めるのです。

●サミー工業● 5 月24日発売予定●6,808円●TAB(パチスロ)

●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 罗利一手印息

## **パチス回尼ハマるら**』

最新の実機が収められているこのゲーム。機種別の攻略ももちろん大事だけど、今回は実戦モードを中心にお届けしよう。実戦モー



基準したキャラによって制限日数や目標コールトもまちまも。下のカコミを参考にしてね

ドはプレイ条件の違う5つの職業 とそれぞれのホールとの相性を解 析するもの。また、ホールの営業 形態もプレイしながらわかるぞ。

目的の台に人か除ってたら寄待ちもできる 誰かが笑っ込んた台を祖ってみるのも!



### データロボを活用しよう!

店舗攻略に欠かせないのが店のデータ。そこで活躍するのがデータロボカードだ。データロボカードはその店の2日前までの台別大当たり回数が見れるスグレモノのカード。もちろん機種別にも見られる。カードは経営者に会いにい



機種別に2日前までの大当たり回数が見れる データロボ。データ取りは大切なのだ くともらえるぞ。このカードを使って連日どの台が出ているかデータをこまめに見ているうちに、その店の設定の仕方がしだいに見えてくるはずだ。そうなりゃもうこっちのモノ、設定変更日を考慮しつつガンガン稼ぎまくろう。

タ方ならその目の当たりぐあいもパッチリー 当たりが多ければおそらく設定もいいはず



# プレイキャラに合った攻略法を見つけ出そう

このゲームで面白いのはプレイキャラが選べること。プレイキャラは各々持ち金も違えばプレイ可能時間、店舗攻略までの制限日数も違うのだ。ということは、各々の条件によって、おのずから攻略方法も違ってくるはず。とにかく打ちゃいいんだ、なんて思っていたら大間違いなのダ。まずはキャラの打てる時間を見て、自分に合ったキャラを探そう。そのうえでデータロボをフル活用して店舗攻略を目指すのだ。なお制限日数は初期店舗のものだ。

### サラリーマン

制限日数 88日 初期所持G 10万G

プレイ時間は平日は19~23時と短いが、土日は10~23時とフルに打てる。このキャラなら平日はその日のデータを参照し、大当たりの多い台を狙うのがいい。休日はそれまで見てきたデータを参考にアタリをつけて打とう。毎月25日に給料の8万Gが入る。

## OL

制限日数 88日 初期所持**G** 10万G



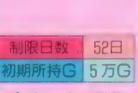
プレイ時間は平日が17~21時、休日が10~22時。 ほぼサラリーマンとプレイ時間は変わらないが、混む前に入店できるのがミソ。サラリーマンと同じような戦略を取ろう。給料は6万Gとサラリーマンよりちょっと少ないが、レディースデーの特典がある。

#### 主婦



プレイ時間は平日が10~16時、土曜が10~12時、 日曜は打てない。この場合にはモーニング(朝一番 に来る客のため何台か事前に大当たりを仕込むサー ビス)狙いが一番。毎月25日に家計費からくすねた (?)4万Gが入る。当然レディースデーもOK。

#### フリーター



プータローなので当然いつでもフルタイムでプレイできる。このキャラの場合は毎日しっかりモーニングを取り、データとにらめっこして店の方針を見極めよう。定収入はないが、Gがなくなるとアルバイトをする。ただしその収入は乱数で決定される。

### パチプロ



お仕事なだけにフルタイムでプレイ可能。初期G は多いが定収入はもちろんない。目標Gも他キャラ より多いので緻密なデータ取りは欠かせないし、制 限日数も少ないので店の方針の早期見極めが必要だ。 慣れてからプレイするほうがいいキャラだろうな。



# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESSI

# 店舗を1つずつ政略 店の夕をを見極めよう

このゲームでは5つの店舗が用意されているが、店舗を選んでプレイするわけではない。ジグマよろしく1店舗ずつしらみ潰しに攻略していくシステムだ。だが、もちろん店ごとに営業形態も違うし、店主の性格もまちまち。例えば最初の店は2機種のみでコインのGへの換金率も低い。しかしその分設定は甘めで設定変更日も少なく、

そのうえ新台入れ替えが年3回もあるのだ。逆に最後の店なんて、等価交換ゆえに毎日設定を変更、新台入れ換えもないんだから。店舗攻略し終えるごとにミニエンディングが、5店舗全部攻略すると戦いの終止符として真のエンディングが見られる。また、最初の店のみ、台が気にいらなかった場合、最初からやり直すと変更されるぞ。店主と話して性格を推測なんたから、



(浩師を収縮し終えることにミニエンディン クか、何よりうれしい一般なのだ



## **| 押しに向く台向かない台**

打つ際にできるといいのが目押しだ。これはビッグやレギュラーの絵柄を狙って押す技のこと。動態視力がモノを言うが、ゲームをやり込んでいる人ならかなり鍛えられているもでが、収録されている5機種の中では「フリッパー3」や「ダイバーズXX」がわりと目押しがしやすいだろう。特に「ダイバーズXX」はカメが見やすい。逆に「プレイガールクイーン2」は、チェリーと7の見分けがちょっと難しいかも。もっとも設定変更でオート目押しにしておけばいいって話もあるけどね。



#### 目標日を稼ぐには!

もちろんこまめにデータを見るのも大切だが、キャラ選びにも注意したい。おススメしたいのは、やっぱり制限日数の長い主婦かな。モーニングも狙えるし、店舗1程度ならモーニングだけでも攻略できそうだからね。逆にパチプロは制限日数が短いので、データとのにらめっこが続く。目標Gも高いので攻略するのは難儀そう。



所特金に終わされてパチプロを選ぶと、実 数学みの苦労を強いられそう。

# 店舗

郊外に多数のチェーン店を持ち、この道30年というパチスロ経営のプロが店主。それだけに、いかに客に楽しんでもらえるかを考えた親切設定がウリだ。しかし設置機種は2機種のみだし、店には全台合わせても50台しか設置されていない。交換率も8枚交換(コイン1枚で12.5G)と低い。ただ設定変更が月、水、金の週3日体制なので前日出た台が狙えそうだ。また、新台



初心者にピッタリの設定ぶりがうれしい。 この店でゲームに慣れよう。

入れ替えも年に3回あるので(た ぶん3、8、12の月末)、その時期 を狙ってスタート日を設定するの もいいだろう。



ここは30代中頃の未亡人が経営するパチスロ店。 死んだ夫の経営を引き継いで店主をしている。外観がファッシュナブルなところは、さすが女性が経営してるだけのことはある。設置台数は全部で60台。交換率も7枚交換(コイン1枚14円強)と平均的なスロットの設定変更が火、木、土、日と前の店舗より1日多い。し



土日の設定変更の遊にうまく乗れるか乗れないかが、この店の攻略の明暗を分けそう。

かも土日両方いじるところが打つ 側にしてみればちとツラい。それ でも新台入れ替えを年に2回行う、 良心的な店と言えるだろう。

巷に最も多く見られる平均的なパチンコ・パチスロ店経営者が店主。電車の乗降人数の多い駅の駅前に店を構えている。それだけにどの時間帯でもそこそこに客は入っているし、タ方りーマンにはちとツラいな。さて、この店の設置機種は4機種、全台合わせて60台設置されている。場所柄のわりには設定変更が1日置きとは良心的。この店の交



平均的な精鋭状態。この店あたりが実際の パチスロ店だと思えばいいだろう

換率は7枚交換と前店舗と同じ。 台も設定4も多そうだしそこそこ 安心して打てる店だろう。新台入 れ替えは年1回のみだ。

#### 店に来ている人と話してみよう

長きにわたってお世話になるパチスロ店。だからこそたまには客と話をしてみよう。それこそさまざまな人種が店に来てるし、「出ない!」とか「もう帰ろうかしら」とかのハマリ度もチェックできるだろう。また、出ている台を覗いてみると、しっかりドル箱を積んでたりするってのも芸が細かくて楽しめるぞ。



新台入れ替え日たとたくさんドル箱が見られるで 客待ちの際にも話しかけよう

# COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESSI

# 場れつハンター

TVアニメも好評のうちに完結。お次はゲームだ。



お待たせしました。アニメ・声優ファンには必見のSS版「爆れつハンター」がいよいよ発売。初回版は、おまけCDにポスター、ステッカーと特典がイッパイだ! お買い得といえば「アイレムアーケードクラシックス」もお忘れなく。懐かしい3タイトルが選べるぞ。

●アイマックス●発売中●8,800円(2枚組)●アドベンチャー●全年齢推奨

## 後半のストーリーと気になるおまけCDの内容を紹介するぞ!!

絶賛発売中のサターン版「爆れ つハンター」は、原作に忠実なコ スチュームだけでなく、登場キャ ラの会話も楽しいのだ。全5話の うち、3話と4話を紹介だ//

#### 第3話 愛流れるまま



マジックリバーに伝わる信仰は、 霊石流し。霊石が下流にたどり着 いた時に人の形になっていれば、 教世主が誕生するというもの。し かしちょっと待った! そのため





に数多くの乙女たちが犠牲になってきた。ダニエル、男だったら好きな女の子を守る勇気を見せろ//

#### 第4話 迷宮の歌劇場





人々から無われているソーサラー・ワーサー 棚。しかし、楽庫に信用はできないそ

一般人のパーソナーと、特殊能力を持ったソーサラーは敵対するケースが多いが、ワッサン卿は違っていた。ビッグ・マムの元にそのワッサン卿を殺してほしいとの依頼が届き、早速ショコラたちは調査に向かう。ガトーと親しかったオペラの殺害の容疑も晴れぬまま、殺しの依頼者の謎は深まるばかり。いったい誰が、何のためにワッサン卿を殺せというのか?



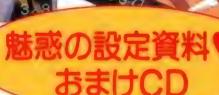
## ちょっぴり恥ずかしいけれど、私たちの〇〇もお見せしちゃいますわ

#### 声優座談会がウレシイ!!

初回特典のスペシャルなアイテムは、 爆れつのキャラたちの設定資料と、豪 華な声優陣のコメント&座談会が収め られたCDだ。彼女(彼ら)のピンナッ プと、第5話のヒロイン・リンもちょ っとだけ紹介しちゃうぞ。











からかなかがし ・コイ まっぱいしいし





◆DC「爆れつハンター」より 月刊電撃コミック ガオ!連載中 こあかほりさとる・臣士れい/メディアワークス・爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー (C) 1996 I'MAX/BE TOP



# ゲンウオ

異星人との共存は無理なのか?



いよいよ発売になった「ゲン ウォー」。海外 ゲーだから、難しそうだからとかいわずにま ずやってみることをオススメする。映画並み のハイクオリティームーピーや、一風変わっ たデザインの異星人たちが、いつの間にか君 をこの独特の世界へ誘ってくれるよ。

●発売中●5,800円●アクション●全年齢推奨

### 火星でのMISSIONもいよいよ最終段階。ゲンの野望を打ち砕け!

#### ゲン ウォーはこんなゲームだ!

時は未来。ゲンとは銀河系間戦争に敗れ て逃げてきた異星人。人類は彼らを受け入 れて平和に暮らしていた。だが実は、異星 人たちには巧妙に隠した侵略計画があった。 その計画に気づいた宇宙船ダ・ピンチ号の

クルーたちは孤独な戦いを挑む。 通常画面は、ハイパースーツの中 から見た視点になっている。レー ザー、誘導ミサイル、手榴弾、地 雷など豊富な武器を駆使してゲン を倒しながらMISSIONを達成し、 ゲンの野望を打ち砕け!





#### SF映画を想わせるムービー

実写とCGを合成し、見る者を引き込む ストーリーはまるでSF映画のよう



さも要チェ ックだ!!

吹き替える

している声

優陣の豪華

レイスルズ(郷川大川)



#### ゲンの誘発物質を利用して奴等の **MARS-MISSION3**

この面の目的は中央部の建設物を誘発 物質で破壊すること。誘発物質はスター ト地点の右側の長い洞窟にある。大きく 堅い敵がたくさん出てくるので誘導ミサ イルを使って、早めに倒すことが大切。 モタモタしていると体当たりされるぞか





## MARS-MISSION4火星に残るストロンチウム反応炉はあと3つ。さあ、最後の仕上げ

この面では、全てのストロンチウム反 応炉を料理すべし。攻略のコツは砲台の 早期破壊。攻略ルートは、スタート地点 の後ろから山を越え、左回りに攻略する。 まず、砲台を破壊してから地上の敵を破 全ての敵を排除してから反応炉を。











# ジョニー・バズーカ

俺のバズーカでぶっ飛ばしてやるぜ!





世間はGWに入るというのに、お金もなく どこへも行くことのできないフレッシャー君 達に贈るこの1本。ノリノリのBGMを聴けば 君もノリノリ。なんてったってこのBGMは米 ロックパンドBが絶賛したほどのナイスな MUSICなのです。お楽しみにね!!

ソフトビジョン・インターナショナル●発売中●6,800円

●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

アメリカンロックを十二分に満 載した軽快なアクションゲームが この「ジョニーパズーカ」だ。

地獄の最高支配者エルディアブ 口は、ジョニー・パズーカトーン 率いるパンド、「ジョニーズ」の音 楽に嫉妬して、ジョニー愛用のギ ター「アニータ」と、ジョニーズ の仲間違を地獄へ連れ去った。

それを知らされたジョニーは、 ギター型の銃を持ち、ディアプロ の支配する地獄の入口へと進んで いく……というのが始まりになっ ている。その地獄の入口までは、 ディアプロの息がかかった刑務所 やホテルなどがある。そこに捕ら われている仲間を助け、ヤツから 愛用のギターを取り戻せ!

基本的な攻撃は、ギター型の 銃で行う。この銃は、威力は弱 いが連射可能なマシンガンと、 タメ撃ち式で波動が障害物を貫 通するバズーカの、2種類の攻 撃ができるようになっている。

この銃と様々なアクションを 身に付け難関をクリアしろっ/







# アタック及

るがしまけるとまる。 すしてサ 111 70 - 2500 2500









#### STAGE1

最初のステージは、荒廃した 刑務所。ここで、基本的なジョ ニーのアクションを練習してい こう。シーンは4つで構成され、 それぞれアクションを駆使する。







BEING BUTCH BUTCH

### STAGE2

らふれたホテル内では、 ディスコの入場券を入手する のが目的。右往左往しまくり。



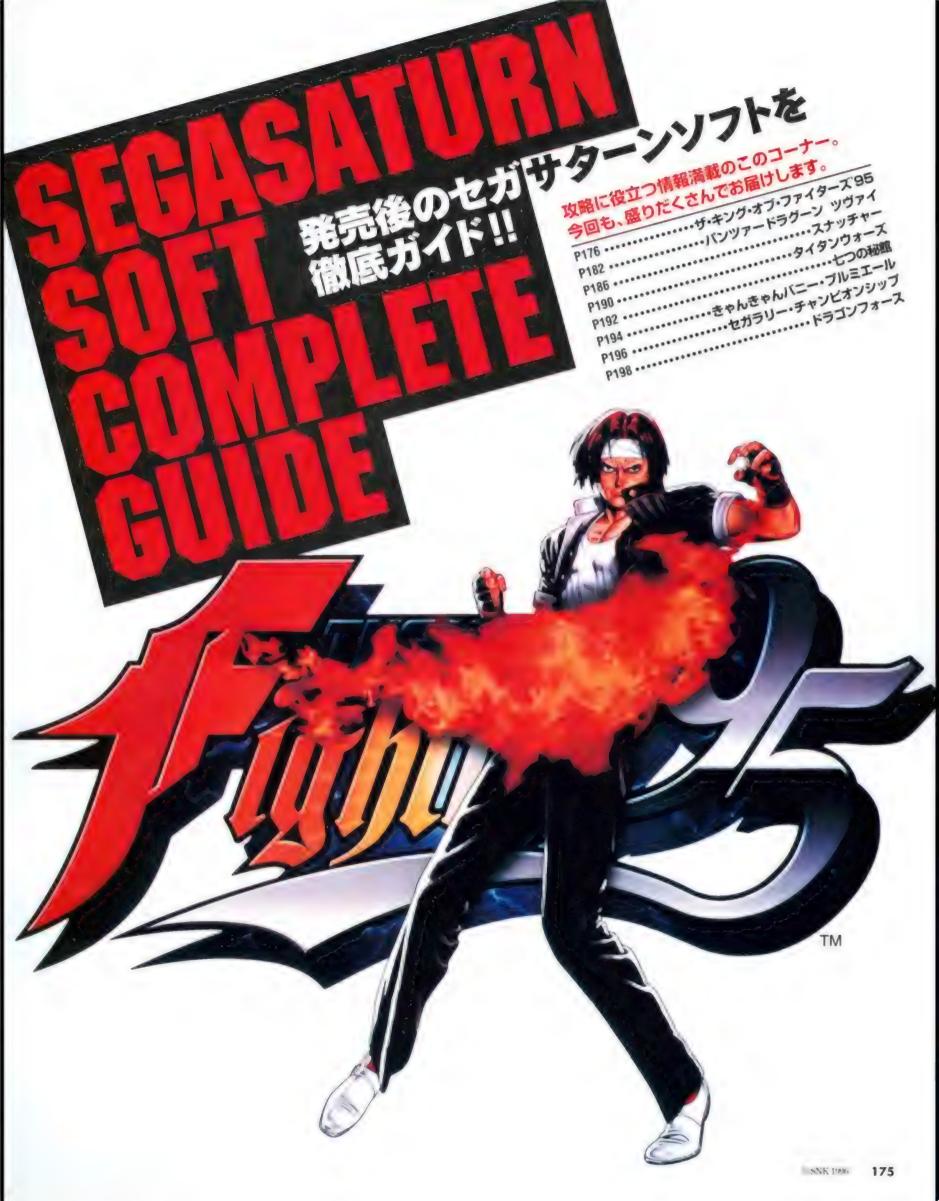
## **FAGE3**

レストランには、巨大なか まどに煮立つ湯が。卵と小麦 粉を入れスフレを作れ……!?





Et1995/1996 U.S.Gold Ltd. @1995/1996 Arc Developments, AllRights Reserved. @1996 SOFT VISION INTERNATIONAL CO., LTD.



# 草雉 柴舟



草商業舟 必殺技コマンド集	
(mujskim	→+A
TO THE PROPERTY OF	<b>♪</b> S→+AorX
百式沒想在	→! ·+AorX
Decated 40	→ · · · + AorX
	ALCO LA

前作でルガールに殺されたはすの柴舟だったが、空母沈没寸前、ルガールに連れ出さ れ、蘇生手術を受けて一命を取り留めた。ルガールによって洗脳され、さらにオロチー 族の確果パワーを授けられた柴用は草薙の拳のプライドにかけ 聞うことを決意する。

●SNK●発売中●7.800円●対戦格闘●TWII

この2人を使うには?

ネオジオ版と書い、サダーン画では「

国、ゲームモクリアする(ルガールモ

例す)ことで同じゲームを始めた時に

っている。レベルはどれてもロドだ。

#### 必殺技と基本戦法

柴舟は特殊技の外式・轟鍵を入れ ても必較技が4つしかない。この外 式・高値は腕を相手に向けて振り下 ろす技で、相手はしゃがみガードす ることはできない。接近戦で相手が しゃがんでガードを固めている時は これで潰してしまおう。飛び道具で ある間払いは草薙京の間払いと同じ に見えるが、京のものより技を出し た後の硬直が少ない。安心して牽制 に使えるぞ。鬼焼きも京と同じ無敵 対空技なので、相手が跳び込んでき た時の対空はこれで決まりだ。柴舟 の持つ必殺技で、唯一オリジナル技 の神懸。これは、前方へ炎をまとっ た拳を突き出す距離の短い突進技で、



手の中に炎を集中させ、そこから一気に全身に炎を開放して 相手に炎ごと突進する 性能的には京の大蛇道と同じ 技の 出始めに無難時間があるうえ、コマンド人力後、ボタン押し っぱなして一定時間、交を出すのを止めることができる

下段に当たり判定がないのが魅力。 下段攻撃ばかり仕掛けてくる相手に は重宝するぞ。基本的な闘い方とし ては"跳ばせて落とす" 戦法をメイ ンに、相手に接近した時は間払いを 攻撃避けした相手に神懸を重ねてお くといった闘い方が有効だ。



ルガールが使用可能な状態に生

百式・鬼焼き

神懸の技のモーションとダッシュ 投げのモーションは、ほぼ同じ(右 の写真を参照)。これで相手に神懸か ダッシュ投げの2択を迫ることがで きる。相手にどちらでくるかを続ま れないように、うまく使い分けられ るかがポイントになってくるぞ。出

てる時間が短いので、長い間出てる 強か弱・投げの2択を狙おう。



#### vs CPU草薙 柴舟、ワンポイントアドバイス

飛び道具を駆ではすぐ反応して関払 いを出して相殺し、跳び込めば鬼焼 きで落とされる。突進系の技なんか 出そうものなら鬼焼きか攻撃避け一 カウンター攻撃、または投げをする。 これがCPU柴舟の主なアルゴリズム だ。とにかく、先に述べているよう に飛び道具を撃っても相殺されるの で、飛び道具は撃たないようにしよ う。また、へたにしゃがみ強キック などの下段攻撃を仕掛けると反応し

て神懸を喰らうので、下段攻撃も絶 対に仕掛けてはダメだ。こちらが既 ぶと待ってましたと言わんばかりに 鬼焼きを喰らうので、ここは左右に ちょこまか動いて聞合いを合わせ、 リーチのある通常技(例えば紅丸な ら立ち強キック、アテナなら立ち強 バンチ) でチクチク押していくのが 一番いい闘い方だろう。しかし、CPU 柴用はこちらのリーチが届かないギ リギリの位置を常に確保しているの で、通常技を出す時は絶対に当たる **聞合いで出すように(スカッた場合** はカウンターで神懸などを喰らって しまう)してほしい。パワーMAX状 態なら2、3発で体力の半分は奪え るぞ。ちなみに紅丸、クラーク、ケ ンスウといった空中ぶっ飛ばしの政 撃判定が広いキャラは鬼焼きを恐れ



すにパンパン跳び込んでOKだ。 なぜかロPU柴用は喰らってくれるこ とが多い。ロバートなどもバックジ ヤンブ・飛蒸馳神脚がよく当たるぞ。 また、飛び道具を持つキャラは飛び 道具で攻撃避けを誘い、空中ぶっ飛 ばしを重ねておくというパターンも 覚えておこう。



C SNK 1995

#### ADVANCED ROM SYSTEM



飛び首具の烈風拳で牽制し、飛び 道具の撃ち合いになったら相手の飛 び道具を貫通できるカイザーウェー ブや飛び道具をはね返せるダークバ リアーをたまに出したりして相手を 翻弄する。相手が跳び込んできても

ルガール 必殺技コマンド

**→+АогХ** →+AorX +BorY +BarY \* LV -+AorX +5] (#<del>\*\*\*</del>\*)(#**\***+**AY** 

# オメガ・ルガール



前回の聞いて敗れたルガールは、過去に自分の片目を奪ったオロチー族の確果パワー に目を付けた。そして、オロチー族を利用し、暗黒のパワーを得てついに最強となった ルガールは、前回の屈辱を晴らすため、再度キング・オブ・ファイターズを開催する。

見た目はゴッドプレスと同じたが、 と同じ扱いで使わない



難とでは出している時間が異なるの 状況に応じて使い分けよう。



加加トかりにかっ **美国国主办法国企业** パリアーでで択を! うカイサーウェーフ

立ち強キック

#### 立ち強パンチ ジャンプ強キック

#### 各種必殺技

ジェノサイドカッター (弱がいい)

で落とせるので、ルガールはいたっ

て安定した闘い方ができるぞ。突進

枝のゴッドプレスはダッシュが速い

ので単発で出しても決まりやすいう

えに連続技にも組み込める。また、

相手の起き上がりにはダーグバリア

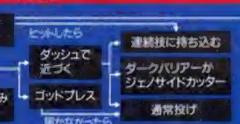
ーを重ねておくことを勧める。強と



#### **列風拳を整ってからの行動**

(超)ジャンプ攻撃 を仕掛ける

相手の飛び道具を先読み でカイサーウェーフ



しゃがみ弱り 攻都避け等 で牽制する

#### vs CPUオメガ・ルガール ワンポイントアドバイス

CPU集舟と同じく、こちらが飛び道 **貫を撃てば烈風拳で相殺、またはダ** ークパリアーではね返し、跳び込む とジェノサイドカッターでの撃墜を 狙ってくる。しかも、頻繁にゴッド ブレスやカイザーウェーブを放って くるので、始末が思い。さらにCPU ルガールが跳び込んできた時は、ジ ヤンブ強キックラしゃがみ弱キック \*ゴッドプレスといった連続技を狙 ってくる。これをうっかり喰らって

しまうと体力の半分を失ってしまう ので十分、注意しよう。こんな感じ でこちらがとる行動すべてを返して くるので、対CPUルガールの基本戦 法は画面端でカードしなから(いつ 来るかわからないゴッドプレスに備 えておく)パワー溜めする。ルガー ルが近づいてきたらリーチのある道 常技をコツコツ当ででいくという戦 法になるだろう。パワー溜めしてい る時は烈風拳やカイザーウェーブを

攻撃避けするように(反応しにくか ったらガードでもいいが、その場合、 削り値かバカにならない)。もう1つ の戦法として京、アンディといった キャラに限定されるが、飛び道具を 連発してジワジワ近づき、攻撃避け ・カウンター攻撃・連続技を狙うと いうものがある。先ほども言ったが、



この戦法の注意点はキャラにカウン ター攻撃のリーチがあることと、そ こからつなげられる連続技があるこ と。以上の条件を満たしているキャ うならこれを頻繁に狙っていきたい。 特に京はカウンター攻撃が当たれば 七捨五式・改・七捨五式……の強力 連続技で勝利を確定できる。



#### ゼガサターンマガジン KOF'95担当ライター チームエディットコメント

サタマガではずっとキャラクター 1人 1人についての攻略法などを書いてきたが、チームエディットはKDFの大きな魅力。3人をどう組み合わせるかでも 戦略などが考えられる。今回は担当ライター陣がどういうチームで、ゲーセン で闘っているのか、なぜそのチームなのか、そのチームの長所短所などについ てコメントしてもらったぞ。約200通りもある組み合わせを堪能してほしい/

#### まさ



をという KOF 95イラストコンテストで舞、 アテナ、ユリのイラストはめっちゃ くちゃ多かったのよ。 てもね、キン

… (それでも)5枚はあった)。 それはいいとして、エディットで すが、僕は京、庵、キングを「女王 様と下僕チーム」または「不良学生

グは比較にならんほど少なかったの

チーム」と称して使っています。カラーはキングのみをPです。配置は、下僕共が先陣を切って、最後にキングで締めるのが良いのですが、3人並んだ絵のバランスが悪いので、仕方なくキングを真ん中に置いてます。最強のガーディアン京を先頭にいので、ます魔強ので、ますをの出番がないられているので、一気に置み込むられているので、一気に置み込むられているので、一気に置み込むられているので、一気に置み込むられているので、一気に置み込むられているので、一気に置み込むられるこグをリョウやルガします。ちなみに関した。

#### 麻宮 穣司



アテナはダッシュ投げやフェイントを使った投げといった投げメインの 闘い方。ケンスウは特殊技を駆使し たさ択、3択戦法の闘い方。京は跳 ばせて落とす、ジャンプ、避け攻撃 からの極悪連続技を狙っていく闘い 方。と、3人とも全く違った闘い方 かできるのかこのチームの特徴です

変数が終わった。 (この3人 ちろんあ





(この3人を受してるというのももちろんあるけどね……)。この3人は対 全キャラ中で強い部類に入るので 対 戦 でもかなり勝率が高い。けど、この 波が少しでもいるを があって とあるという間に負けてしまうのも特徴 かな。しかしケンスを 使っては 特徴 かな。しかしケンスを 使った は最初、京の七捨五したなぁ(アテヤウらなかった)。まぁ、興味のあるね。 さっと面白さがわかると思うよ。

#### たか・ぴー



たか起多化の日々……とかれるでしています。

とりあえすKOF'95は、俺にとって 超思い出深いゲーム、それは忘れも しない……んなことは置いといて、 肝心の自分が選んでいるチームエディットについてコメントします。

見てわかるとおり、アンディ、京、 テリーの3キャラをメインにしてブ レイしています。この編成は時々変





わるけど、やはりこれに落ち着きます。アンディは昔っから好きなんで 1キャラとして使用しています。

京も個人的にやっぱり思い出深い キャラなので?キャラとして安定。 なんで思い出深いかと言うと……、 これもいろいろあるけどまあいいや。

テリーはどんな状況でもどのキャ うともオールラウンドに闘えるから 使ってます。いわゆる強キャラって 奴。

でも、俺ってヘタだからぜーんぜん勝てないんだな。読者のみなさん、 勝てる方法教えてくり。あひー。

#### 六甲おろしポン吉



局メインで励ら抜くしか。いるとチーム対点がツライングルモードではかり込ん

94で日本チームを使っていたので その影響かゴローちゃんと紅丸は外 せませんね。意外にバランスのいい 強力なチームだよ。ゴローちゃんは 投げの吸い込みが気持ちいい、一発 逆転も狙えるし攻撃力が高いのでバ クチ好きの私には使いやすいのだ。 紅丸は逆にチクチク小技を入れるキ







ヤラだね。実は1番気に入っているキャラだから入れているだけなんだが……。この紅丸をフォローするのが東の役目。このチームの中では一番性能が良くて応用が利くので重なしてます。連続技もヒット数か点には大変での嫌われものばかりらしい紅って楽での嫌われものばかりらいないが、コローの理不尽な投げ技や私ようのガードキ問大阪のネオジオラントを送しく五郎・タクマ・東のチームを送っていたら友人にイロモノチームと笑われた。なぜだ。

#### 健崩



僕が選んでいるチームの3キャラは アテナ、ロバート、紅丸がメインで 他のキャラは全員2軍ですが、気分 したいで変更します。アテナを使う 理由は趣味だということと、トリッ キーな動きで相手を翻弄するための 特攻隊長としてですが、いつも3人 抜きするくらいの気持ちで闘います。





思われるロ原な足技を相

中堅は誰とでも顧えると思われるロ ハートくんを使用。華麗な足技を相 手に見せたいしね。やっぱり中堅が 僕のチームの要だ。そして大将は紅 丸で、居合い蹴りで相手の体力を確 実に減らしていく(本当かで)。

保は俗に言う強キャラと呼ばれる キャラはあまり使いません。弱キャ ラで勝利するのか華だと思っている 人間なのです。キャラの性能に頼っ て勝っても楽しくないと考えてます。 読者のみなさんはどう思われます? 最後に一言「アテナちゃん好きじゃ あぁ。ホェッ」(馬鹿ですみません)。

#### REI



であとはてP色にすると であとはてP色にすると デームならケンスウだけ

94の頃から中国チームとイギリス チームを使っていたので引き続き同 しです。個人的にチームエディット が嫌いなので、色を変えたいときだ け使っています。最も楽しむべき点 を拒否しているようで心苦しいので すがエディットをしなくとも十分楽 しめるので問題ないでしょう。







エディットするということは元もとのチームを否定するという事だと思うのです。弱いキャラも使いにくいキャラもいてこそチーム戦だと思って、私はエディットをしません。 もちろんこれは個人的なこだわりなって他人にお勧めするものでは極かとこではあるのは一つのはどうであるというのはどうであるというのはどうであるというであるというであるというであるというであるというであるというであるといるかもしれません。ちなみに気合い圏めも嫌い。変ですか?



テストは、なんと数百枚の応募をいただきま した。今回はいよいよ結果発表。担当者とSNKさんとの選考も1日で終わら なかったほどの枚数から選ばれた各賞の行方は……?



大阪府。河内和泉さん 賞品:SS版KOF 95 + セガザターン本体 選起理由はやはり、'95を集散すると人をフェーチ サーし、色便いも美しく、機関の格好段さ、担当 SNIME木氏ともに即意見が一致しました

# <u>agm</u>



イラストコンテストにたくさんのご応募あり がとうございました。 ハイレベルなイラスト が多く。道寺にはとても苦労しました。一人 のキャラクターを描くにもホントに様々な表 では方がありますね。やはり、どのような はおとしたいではなっまる。これのかと イラストはやはり巧いです。今回掲載できな かったイラストも、みなそれぞれに味のある イラストでした。またこういう企画があれば、 せひ投稿してください。

(SNK企画宣伝部: 梅本)















今回のコンテストは毎日毎日ハガキが届き、 UEE300枚以上という大規模なものになって しまいました。最後の選考時は本当に大変で、 できる限り載せたいと思いつつ新層の思いて 選びました。また機会を設けたいと思います のでよろしくお願いします。 (担当部)

今回とても印象的だったのはサタマガ読者層 の相広さです。時さんの個性を担心させてい ただきました。 上手いイラストというのはほっといても異をとるでしょうから、 またコンラストかあるときには、 ぜひ悩さんには個性 こ言さをかけ挟んでほしいですね。 レ(ン三)

밌



大門

五郎

一階堂 紅丸







世界担子



JOE HIGASHI





沖縄県:池田(鷹)思さん。 やっぱりん美人はいいですね~ イメージは花というのも納得人







ハイデルン <sup>東京都 三来あさるとさん</sup>



















「ありがたく使わせて際い てます。とのこと







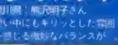














ジョー・ヒガシ

こんな柔らかな表情の



# 柴舟









キム・カッファン





八神 庵



チャン・コーハン

鎮元斎

ラルフ



反映像:整備さん 女性スタッフが、の単独が と声を導えました



線:機器やかりさん。 男はやはリアシスもイ







●セガ●発売中●5,800円●シューティング

次々と新事実が明らかになる「パンツァードラグーンツヴァイ」。今回はエピソード 6 の紹介を初め、エピソード 6 ま でのスコアアタックを徹底攻略、そして多くの謎を秘めたパンドラボックスの重点解説など盛りだくさんだ!

# 恐れる旧世紀の力、本当の恐怖とは

不気味に佇む旧世紀の船。「旧世 紀の力の前にさらされた僕は、そ の力に恐怖した。だけど本当の恐 怖はその後にやってきたんだ…



…」というランディの言葉。闘い の舞台となる旧世紀の船へランデ ィとラギは吸い込まれていく……。





# 見果てぬ雲海に漂うシェルクーフにて展開するバトル

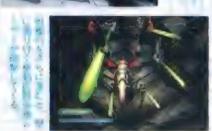
# 戦艦上の熱い空中バトル。そして戦艦内へ

エピソード6は、村を襲った謎 の戦艦「シェルクーフ」との戦闘 となる。全長2kmもあるこの船の 攻撃は、出撃ハッチから飛び出す 3機編隊の敵による砲撃から始ま る。戦艦上にはレーザーで砲撃す る敵がはい回る他。「障害隔壁」な

ども設置されている。そこを抜け ると、狭い通路が迷路状に続く戦 艦内へ突入。通路内でも敵の攻撃 は衰える気配を見せない。











# 戦艦中枢部に迫るツヴァイ。再び戦艦内部へ

通路を抜けると白い海原の広が るシェルクーフの側面に出る。3 本のオールのような「シェルクー フエンジン」と、それを守るかの ごとく設置された戦艦側壁の砲台 郡との砲撃戦が始まる。ここを乗 り切ると再び戦艦内へ突入となる。











C SEGA ENTERPRISES.LTD. 1995, 1996

# 前後から容赦なく襲いかかる砲撃の嵐

通路に光が差し込み、今度は戦 艦の下面に抜ける。まずは巨大な 岩が降りかかり、背面からシーラ ンスが体当たり攻撃を見せる。戦 艦底面のハッチからはシェルフィ ッシュが飛び出し、背面から発射

されたレーザーが激しく飛び 交う。ステージは目まぐるし く展開していく。







77500788 ·

。作为对在开始对一个20世纪。 如 WINDLESS OF THE PERSON OF

# ROSS 砲撃が絶え間なく続く、迫力のボス戦

敵の攻撃が静まると、目の前に 超巨大な岩状の物体が出現。外壁 を落とし始めるとボスが現われる が、その姿はまだ本体ではない。 4種類の砲弾が絶え間なく繰り出





される中、残りの外壁が剝がれる と、いよいよボス本体が登場。砲 弾はホーミングするものに絞られ、 より厳しい展開が続く。





# EPISODE4で新たなルートを発見

スタート直後に現れる3機編成 のスイーパーを抜けると、ルート は下降していたと思われるが、実 は下降直前に閉まる正面の扉の先



THAT THE EXCLUSION SHOWING

にルート3が存在する。2回目に 現れるスイーパーを倒したと同時 に上昇し、分岐点で方向入力をし ないでおけば一度閉まった扉が開 き、高速にスクロールするルート 3に進むことができる。





# これが第5形態プリゲードウイングだ!

エピソード 4 以降で登場する第 5 形態のドラゴン、ブリゲードウ イング。最大ロックオン数8、ショ

ット連射数8という、実に第1形 態の倍の能力を誇る。見た目も白 と黒を基本にしたカラーになる。



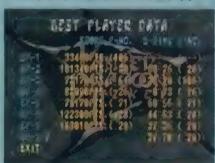


### 「BEST PLAYER DATA」で過去最高のスコアをCHECK!

各エピソードごとの「ハイスコ ア」と、最高の「ボスタイム」を記録 した「BEST PLAYER DATA」を 見ることができるぞ。データを見 るには、ゲームをクリアすること が必須。「PLAYER DATA」画面に 入り、LかRを押せばOKだ。ボタン



を押している間のみ表示される ぞ。このデータで、自分の実力をチ ェックしておくといいだろう。



しか形ポタンを押し続けている間、ベストプレ 一多声道,作表示される。
カッコ内の P-NOが配送を出した時のプレイ回数。

# 思わぬ場所に潜むハイスコアポイントを探せ!

EPISODE5

## EPISODE3

# 激ムズ高得点ポイント!

### ●ROUTE! 中ボス・ナーガ

3面に出現するナーガ。一定時 間内に4体すべて倒すと1万点入 り、以降出現する青いナーガも1 体につき1万点加算される。とは いえ、バーサクをうまく使わない と4体倒しきるのは難しい。













攻性生物タランが7体合体して

現れた時に、尻尾にあたる7体目

を含めてロックオンして倒すと、

ボーナススコアが入手できる。た

だし頭に当たる1体目を最後に口

ックオンしないと、ヒット後もバ

ラバラに散って砲撃してくる。そ

最後に頭をロックオンした状態



こで、攻撃する際は、体の中心か ら尻尾へ、そこから頭の方へロッ クオンという高等テクがベスト。



合体したタランでまめに得点





# ROUTE2 中ボス・強襲艦

ルート2の強動艦。ここもバー サクかロックオンのみで倒せば、 何と2万点も得ることができる。 ただし一度でもパルカンがヒット するとボーナスが得られない。



る。1体倒すごとに4.500点入る

ので手早く攻撃して倒し、得点を

逃しやすい敵ほど高得点だ

# EPISODE4 ●ROUTEI 中ボス・ガーディアン

中ポスのガーディアンは、出現 直後の降下中にも当たり判定があ





### ●ROUTE2 攻性生物タイタン

「明滅する部屋」で一斉攻撃を仕 掛けてくるタイタンも全滅させれ ば1万点が入る。全部で17匹も登 場するので、逃さずに倒すように



PROUTE3 背後に現る攻性生物の集団 入るが、高速だけに素早く、くま

背面から集団攻撃を仕掛けてく る攻性生物の群。全滅で1万点が

なくロックオンするのは困難だ。 パーサクを使っていこう。



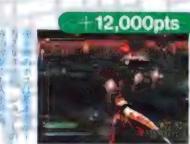




# 前後半ともにあるボスの基本点

EPISODE5のボスは、スタート 直後とステージ最後の2回登場す る。ボスの基本スコアも、前半で 6.000点、後半で1万2千点が入 るのだ。ポスタイムポーナスは後 半戦でのみ得ることができるが、 パーサクを使用しても時間内に倒 💆





すことは困難だ。ミラーシールド をいち早く破壊し、できるだけ早 くポスにロックオンすることがポ イントとなるだろう。





色の蛇行する部域に注意すれば酸血だ

### 戦艦側面の戦闘とボス戦がポイント EPISODEFI

シェルクーフ側面での戦闘時に、 側壁の砲台を攻撃し、砲台を全滅 させたところでシェルクーフエン ジンを1本ずつ破壊する。すると

1本につき2,400点が入り、さらに 全滅させると1万点が加算される。 後は制限時間に注意しよう。













# に明らかになったパンドラボックスの新事実!

前回気になっていた「?」の項目。 何らかの条件で開くのでは?という 予想をしていたが、見事的中。 TOTAL CREARED GAME NO. 1 が1以上になると、新たに4つの項 目が開かれる。それぞれの項目を順 に紹介していこう。



### バーサク自由自在! BERSERK

パーサクゲージの量をNORMAL(通常)、× 2(バーサクゲージ 2倍)、INCREASE(自動 パーサク補充)と様々なパターンに設定でき る。もちろん、これを使うか否かでゲームの難 易度はガラリと変わってくる。



### エピソード7までセレクト可能! **EPISODE**

第 1 段階の BEGIN、ZERO SPACE, STARTING DESTENY に加え、第2段階ではエピソード

2からエピソード7までセレクト できる。あの面を練習したい、と いうときに便利。

## DRAGON

# 第3形態までセレクトできる

スタート時のドラゴンの形態を 第3形態までセレクトできるよう になる。いつもより少しでも楽に ゲームを進めたいときなどにもっ てこいの項目だ。第2段階でここ までだから第3段階では……?

### 敵の砲弾と命中率が差別化 IEVE

追加されたレベルは「HARD」 と「SUPER HARD」の2種類。 ノーマルとイージー、スーパーイ ージーを比較したのと反比例して いて、主に敵の砲弾の数や命中率 で差別化を計っている。敵の耐久 値が上がっているわけではないだ ろうし、敵の攻撃が厳しいせいか 若干、敵を倒すまでに時間を要し





ている気がする。ノーマルを基準 に考えてもハードではレベルの差 にあまり開きは見られないが、ス ーパーハードでは敵の出現数が増 しているところもある。





CONTRACTOR SECUEDATION ZOTAL TILL TOTAL T VINE TO A CENTRAL VICINIA

# 重宝するのがショットセレクト

この項目は、文字どおりSHOT の選択をすることができる。いっ たいどんな選択? と疑問に思う 人もいるだろう。何と通常のプレ イには出てこない3方向に撃てる 3WAY、5方向に撃てる5WAY、 そして敵に対して自動的に追尾す るHOMING、射程は短いものの、 弾丸が大きいGRAVITONが選べ るようになる。



wars the 1 1 Magraviton of th 難は短いが、当たり可能が大きくなるので PL. TERUNC C CHE U.







# SNATCHER スナッチャー

●コナミ●発売中●6,800円●アドベンチャー●1人プレイ●全年齢推奨

# ストーリーのカナメ ACT2を完全ガイドする!!

今回は、さまざまな伏線が用意 され、このゲームのキモといえる ACT2を徹底的に攻略していく。

同僚のギプスンが何者かによっ て惨殺され、その足どりを追った 主人公ギリアン。ギブスンを倒し たスナッチャー=リサとフレディを追い詰めるが、逆に後ろを取られピンチに。意識を失いかけた彼を教ったのは、パウンティハンターのランダムであった。そして本部に戻ったギリアンに……。





# リトルジョンのメモリが再生可能に。。新たな捜査の道筋が川

本部に戻ったギリアンは、局長からスナッチャーによって破壊されたギブスンのナビゲーター=リトルジョンのメモリが再生できたとの報告を受ける。早速メカニックのハリーによる再生画像を入手するが、そこには「OLEEN」と書かれたネオンサインのある病院が写っているのみ。情報屋・ナポレオンに連絡をとり、件の画像を見せると、2つの手掛かりが……。

# コウベ薬科研究所ルート

ナポレオンがギリアンに 伝えた2つの情報の1つは、 医療機器を病院に納入して いるのが、別居中のギリア ンの妻、ジェミーの勤める コウベ薬科研究所であると いうこと。さっそくジェミ ーにビデオフォンをかけて 怪しい病院を探してみよう。



ジェミーにわけを話すと、怪しい保険をチェックして くれるという。色々あっても、頼りになるのはやはり 親友が彼女というわけ …なんだろうか?



# オウリン病院ル

もう1つの情報は、オウリン病院という病院があるという話だ。ネオンサインを無理やり読むと「オウリン」と読めなくもない。だが、実際には……。



でごったがえす動物病院だった。オウリン病院は、金持ち違のペット



# 漫画に行き話記ったら…動け!!

このゲームでは、一見、捜査に進展が 見られなくなったようでも、いろんなと ころに変化が現れていることが多い。そ れをチェックするには、いろんなことを とりあえずしてみることが一番。

「それよりもまだ今は一の捜査が先決です」とか、「この中をもう少し捜査してみましょう」などメタルギアに言われるというときは、必ずフラグのチェックが漏

れてい<mark>る。逆</mark>に、そのフラグさえ立てて しまえば、そこにはもう用はない。

逆に、どこにいっても変化が見られないときは、ビデオフォンをかけてみるというのもいい手ではある。

いずれにしても、課題になっていることは紙に書いてでもしてきちんとチェックしておけば、捜査はスムーズに進むはず。基本が大切だということだ。



同じところから出られないときは、 何か1つ。やらなければいけない ことを忘れているだけ、というこ とが多い。メモを取りながらプレ イすれば、そういったイージーミ スを防ぐことは簡単だ

# ビデオフォンをかけたり いろんな所へ行ったり



てみよう!!

「OLEEN」の新たな手ががりもな く、捜査に行き詰まりが感じられる ようになったころ、移動のためにト ライサイクルに乗ったギリアンに、 ジャンカー本部から緊急連絡が入る。 ギブスンの娘、カトリーヌから、エ マージェンシーコールが入ったとい うのだ。ギブスン家に急行するギリ アン……。しかし、そこにはカトリ ーヌの姿はなかった。そして、家の 中はかなり荒らされていた。



- 1 ちは非常に狡猾で残忍だ。姿の見 テム・コ・ローヌに不安がよぎるが……

# 

どうやらカトリーヌは家にはい ないらしい。では、どこに避難し ているのだろうか? とりあえず、 ジャンカー本部とアルタミラ前で、 「カトリーヌを捜す」コマンドを実 行しておこう。すると、行けなか ったもう1つの場所に……。





# たな手がかりを得。QUEEN病院に潜入するギリアンだが・・・

カトリーヌは、ギブスンの最後の 置き土産を持ってきてくれた。非合 法の間病院のリスト、スナッチャー たちはそれがギリアンにわたること を恐れていたのだ。そこには、OLEEN ならぬ「OUEEN病院」という名の間 病院が挙げられていた。リトルジョ ンのメモリの画像は、ネオンが1部 切れた状態だったのだ。

さっそく、クイーン病院に急行す るギリアンたち。しかし、クイーン 病院の中はまるでもぬけの殻。しば らく使われた形跡はない……。

部屋の中央に位置する手術台にはホコリが確す 一ている。どうやら使われていないようが

5)





ない たちゅうしていたようだが、この部屋もす 3.11724111100C



むにも無人なー

# 迷のカルテを 解読せよ

3番の部屋には、謎のカルテ が隠されている。そこには、怪 しげな漢字が……。メタルギア でも解読できないこの漢字、い ったいどうすれば読めるのだろ うか? ジェミーによると、カ ルテの内容が他人にもれないよ う、医師は暗号を使ってカルテ を書くことが多いそうだ。漢字 といえば中国、中国人といえば ……ナポレオンだ。ヤツに聞けば なにが書いてあるのかわかるは ず。さっそくビデオフォンで呼 びだそうとするが……。





あわてなくても、アウター・ヘブンで表顔 のナポレオンに会えるぞ。元素記号をちゃ んと理解してないと、解説は難しいぞ

# ずででたってかよう

捜査の進展が見られない時には、すべ てのコマンドを全部実行してもらうと いう手もある。同じコマンドを何度か 実行してみて、相手のセリフが一定の ループ状態になるまでコマンドを実行 することが鉄則だ。また、紅拠品を相 手に見せることは意外に忘れがち。根 気よくコマンドを実行しよう。





同じコマンドに対しての相手の反応をチェック。

# QUEEN病院から得られた手がかりは、ギリアンを震撼させるものだった!

# 元素記号を解読 BENSON??



カルテの文字は中国語で元本記号に計すった。 とわか : それぞれ英語に変換してみると

ナボレオンのアドバイスをもと に、カルテの文字を変換してロー マ字読みしてみると、「ペンソン」 という名前にノ ベンソンといえ ば、ジャンカー局長、ベンソン・ カニンガムか、メカニックマンの ハリー・ベンソンしかいないはず。

ジャンカー本部に戻ると、局長 とハリーはともに出かけていない という。そこで、局長室とメカニ ックルームを調査してみると、証 拠品が……。

# スナッチャーの正体は

# トライサイクル匠トラップが川

いろんな疑惑を抱えつつも、クイーン病院の中も引き続き探らねばならない。そんな中、ジェミーからビデオフォンが入る。クイーン病院は以前、大がかりな地下工事を行っていたというのだ。すぐさまトライサイクルを病院に向け走らせるギリアンだが……。



スナッテャーたちのメンテナンコ・..: " あったのだ、早息トライサイクルをフィーニー に向けるギリアンだが、トライサイクル・8



# 病院にもトラップが・・・川

なんとかクイーン病院にたどり 着いたランダムとギリアン。ジェ ミーの情報通り、真っ暗でいかに も怪しい3つめの部屋に、地下へ の入り口があった。乗り込む3人 (?)の前には、罠が待ち受けてい

た。病院を悪用する中国人、陳をはじめとするスナッチャー軍団に 囲まれ、完全に逃げ場を失ったギリアンたち。ランダムの「でかい 花火」に紛れ、排気口から脱出するギリアン……。



# DINT

# 射撃訓測はしておくべきだ

ここから、スナッチャーとインセクターとのシューティングシーンがぐっと増えてくる。しかも、かなりの数のスナッチャー、もしくはインセクターを相手に戦うことになるので、射撃訓練だけはしておこう。特にインセクターは、出現から動きが止まるまで、いろいろ動き回るタイプが出現する。混乱しているとあっと

言う間にやられてしまうぞ。また、スナッチャーは、倒したと思って油断していると、急に起き上がって攻撃してくるシーンもある。常にプラスターを撃てるよう、スタートポタンを押す癖をつけておくことも必要だ。ちなみにシューティングシーンでゲームオーバーになってしまっても、その場から再開できるぞ。



倒れた<mark>と思っていたスナッチャーが急に起き</mark> 上がってくることがある



確実に機能が停止するまでは、全く気の抜けない。 ーンが続くのだ

# すでにジャンカー本部にもスナッチャーの魔の手が伸びて内た』

クイーン病院の地下、3つめの部屋は死体 置き場であった。その死体を復元し、身元を 調査してみると、リサ、フレディ、陳、そし て、ジャンカー局長、ベンソン・カニンガム のものもあった! スナッチャーは局長を襲 っていたのだ。本部が危ない!狭い排気口 で、インセクターとの熾烈な銃撃戦をくぐり ぬけたギリアンとメタルギアは、地下にあっ

たチュープライナー(未来の地下鉄)のルー トを伝って地上に出る。そこは、フレディの 家の浴槽であった。スナッチャーは昼間、チ ュープライナーを使って移動していたのだ。

さらに、外に出てタクシーを拾うと、その 運転手は陳だった。ヤツを倒してタクシーを 運転、本部へ向かったギリアン達を待ち受け ていたのは、まさに地獄であった。



スナッチャーたちが抜け道として使っ ていたと思われる排気口は、まるでR PGのダンジョンのような構造になっ ている。

ところどころでインセクターによる 襲撃を受けることになるので、マップ をしっかりメモしておくなりし覚えて

おかないと、何度もゲームオーバーの 憂き目にあうことになる。特に、この 排気口内のインセクターは動きが乗早 く、難易度は高い。

また、スイッチを入れると新しく道 ができるところもあり、人によっては、 マッピングの必要があるかもしれない。



けたい排気ロ脱出シーン



LIAN PRESENT

# アンの弱みをつりたスナッチャーの行動・・・さて、どうする?

本部では、ミカ、ハリーが血を 流して倒れていた。特にハリーの 負傷はひどく、彼はギリアンに話 し終えると、静かに息を引き取っ

た。怒りに燃えるギリアンだが、 相手はスナッチャー。ギリアンが 本部内を探索している間に、再び ミカを襲い、盾として使ってギリ

アンに迫ってくる!! ミカの陰に隠れるス ナッチャーを、的確 にプラスターで撃ち 抜かないと、ミカの 命が危ない!! ミス は絶対に許されない。 心優しきギリアンに は地獄とも言える攻 撃だった。それでも

# ああ、ジャンカーの メンバー達か…

フロントのポッドの中には、 額に鮮血を流して倒れているミ 力がいた。致命傷ではないよう で、ギリアンに、ハリーはスナ ッチャーを本部内に閉じ込める ため、オトリとなって中にいる と告げる。本部への入り口を開 けてもらったギリアンの前に、 見慣れた帽子と、見慣れた背中 が……。地面に倒れ伏していた のはハリーだったのだ!!







さらなる試練が

# TITANWARES ●BMGピクター●発売中●S,800円●シューティング●1人プレイのみ●全年跡推奨



# Janus

2092年、土星最大の衛星タイタンにある採掘コロニーか、謎の大爆発を起こす。トムリンソン宇宙基地所属、ケルト小佐率いる精鋭密隊アルファ・ウイングは、その原因調査の任務に就く。怪我で治療中のメンバーの代わりにレッドチーム小隊に配属されたクロス中制は、炭坑コロニーの通信設備がまだ存在しているかを確認するため、土星第10衛星へと向かう。



O HOTE A TO ESTADOMENTO A PARTICIPA DE LA PORTE DE LA

# その道のプロ(?)が語る タイタンウオーズの操り方

このゲームの機作のポイントは、飛行スピードとローリングの調整に尽きます。使用コントローラーはパッドかおすすめ。これは、LRボタンの位置がローリング操作に向いているからです。パッドの持ち方は写真人を参照。見た目がカッコ夢の長時間ブレイすると無くなりますが、日ボタン(今攻撃。押しっぱなし、手動連射どちらにも対応できるように)と人またはCボタン(今減速/加速。押しっぱなしで運産を履持)をいつでも同時に押せるようにしておかないと、眺暖の状況に対応できなくなります。そして写真日のような場面では、LまたはRのどちらかを素早く2回押す。クリッと90度 密転します。これ番本テクです。

# ムズイと不平を言うよりも進んで腕を磨きましょう

ゲームの面白さって何だろう。自分のわがままを何でも叶えてくれること? ソフトの至らない点をあげつらって優越感に浸ること? 確かにそういう面もあるかもしれないけど、それだけじゃちと寂しい。

「タイタンウォーズ」ははっきり言って難しい。とっつきもいいとは言えない。でも、懲りずに何度かプレイするうちに、おぼろげながら感じられるようになるはず。「ああ、ゲームの面白さって、これかな」と。

# 一クの意味 (の)見どころ (りステージ攻略

撃手段を持つ確認物は2種類。 2一ザーを出す タイプは、自機の高度を認合の高さとずらせば 戦後はい、V字に弾を連続するタイプは正面が がラ空きだ(マヌケ)。その他のザコの攻撃は、 短数プラズマを装備していれば、大事に至る前 に倒せる。たとえ以撃されても、弾の軌道は適 前で見切れるので、落ち着いて対処しよう。同 し種域の敵の大斜は、高率飛行で接り切るのも 手だが、全滅させるとシールドエナジーを出す 場合もあるので、なるべく始末していこっ。



部隊が任務から帰還すると、採掘コロニーの生存者から2度目のSOS信号が届く。しかし報告内容に確認済みの事実と食い違う点があり、ケルト小佐は通信自体に疑惑の念を抱く。アルファ・ウイングは、通信の発信源と推測される3つの衝星に、小隊単位でそれぞれ向かう。ハイベリオンに向かったレッドチームは、衛星の自動防御システムの攻撃を受ける。







1年報会報……中央にアイテムが配置されている構石の機をくぐっていけば特に関係ない。ミサイルを最大量(9個)持っていれば、取る寸削に1分撃って補助攻撃にするのも手だ。終盤、1UPアイテムを持つだ敵が大量に出現する。低金州で丁取れるだけ取ろう。2台間……正面からの板塊が不可能が敵は、面面の端に誘導して突進を強けやすくしておく。全般を通して武器はホーミングブラスマが有効だが、回転レーザーを扱ける時は通常沙塊駅で。



# Tethys

他の衛星に向かったチームも同様に攻撃を受けた。基地での解析の結果、2度目のSOS通信は交信記録から合成して作りだした偽物と判明。何者かかワナを仕掛けたようだ。そして今度は、謎の男からのSOS通信が……。グリーン大尉率いるホワイトチームは発信源ミーマスの検索に、残りのチームは他の衛星のエネルギー装置破壊へと向かった。

①宇宙空時……係石の機が破壊不能になり、しかも配響がステージ2ほど東面ではないので、低速飛行で映画に進むのが無難。 にはないので、低速飛行で映画に進むのが無難。 にはないので、低速飛行で映画に進むのが無難。



他的を覆い尽くすほどの敵の大路が出現するが、 ミサイルなどを製使してアイテムに向かってき 進しよう。その先にあるスーパーチャージ(シ ールド&武器エネルギーMAX)を取るためだ。 200二一表面~海路1…一般や床、海路の天 井などいでるところに"つらら"がある。人工の ものは破壊できないので、進路につららがビッ シリ並んでいる場面では、ローリングで自機を 職にする必要がある。 3ステージの難関ともし、 える海狸出口食前は、機体の向きをいちいち戻 すよりも、ずっと縦のまま進んだほうが良い。 3.822 ……入り口を見失いやすいので、注意 (笑)。高速ミサイル砲台は無視。加速してやり過 ごそう。道路のとりかた次第では、インピンシ ブル(無敵化)のアイテムを取り次いで進める。 The second second second d. SHOWING SHUKETS

ESTERNING STORM ST

# STAGE Dione

策略にはまったホワイトチームは壊滅 的ダメージを受ける。これら一連の事件 には、各感星中に張り巡らされているコ ンピュータ・ネットワーク "アイリス"か 一枚噛んでいる……ケルトが気づいた時 は遅かった。アイリスに接続しているト ムリンソン宇宙基地に突如非常事態蓄報 か鳴り響く。陽一動響名の巻き添えを免 れたアルファ・ウイングの隊員選は呆然。



● 1 映合~海路……深葉内は面面が砂端に始くなるので、駅の出場が通などを積りに積重に進む。海岸中央側に立つはだかる開閉にシャッターは、攻撃すると開く仕組みになっている。左右通路のアイテムを取りたければ、おとなしくしていよう。映合の参範にある砲台の段階は正面が死角。正面から段撃すれば安全。2年事空間 いったん様もの場のルートを見つけてしまえば金揚。 画様を組んが歌のレーザー 四は、ひきつけてから一刻に避けよう。



# STAGE Rhea

レッドチームは、衛星ディオーヌのネットワーク連新に成功。しかし、ラミレス中間は社絶な機関を遂げる。クロスは、メンバー連の推薦もあってレッドチームの指揮を執ることになる。次の任務は、衛星リアのトランスポートの破壊である。

● 1秒漫上空~河南通路~砂漠……地上を 走るミコバイク型の脚は、南後につくと 集中地火を高びるので、上空から撃息する。周 鹿乗後は、人工つららの除脚をかいくぐって移 動。つららが開送状に連なるシーンは、つらら が傾向と平方に出場したときにスッと抜ければ 安全。中にいる顧はかずシールドエナジーを持 っているので、シールドが少ない帰は利用せよ。





ふたまたに分かれる道路の対象。飲た 反対の通路を消んで進み、飲か交差を全 する時に一気に攻撃を仕掛ける。解体が分裂したら、本体側の方についていけば、いくらか攻 撃を避けやすくなる。その際は見切って避ける というより、常にフラフラしてををおしている。 まうか確実。計画は、まままました。する。 音アイナルで行ったでえて何これに、くり政路 しよう、月でよるこではたべ入と

# Enceladus ~ Mimas

敵の攻撃に次々と撃墜されていくアルファ・ウイング部隊。残ったのはクロスを含めた4機。だが地球中央司令部の指令は、あくまでも"アイリスの破壊"。一団は2機ずつに分かれて、ネットに侵入していたモービル・センサーを追って衛星エンセラダスへと向かう。

● 1個理工ンセラダス表面……等組は上昇税組がかなり制限されているので、財理まを右方向の移動でよけるように。人工つららは簡単に避けられる。問題は、自然の横にピッタリプいて攻撃してくる収録機だ。マークされたらすかさず自然を大きく左右にふって攻撃する。岩橋で特徴している機体を発見したら、助き出す前に始末しておこう。海路内では、財方機の指示通りに飛行すつことをお忘れなく。2字審空間……特にこれといった特徴はない。



セオリー導りに降石の環を辿っていけば、シールドエネルギーを十分強した状態で実験できる。 は理三・マス表面……あちこちに岩壁がそそり立つ。武器はホーミングプラスマにしておく と象に進める。ステージ1のレーザー砲台の強 化放(汚島する)が登場するが、恐れるに足りない。 漢をV字に連射する健康なが、恐れるに足りない。 漢をV字に連射する健康なが無知に認ら配置されている場所は、中央突破を避けよう。 かける。敵の所行が関はかなり違いので、 スピードを上げてしっかり 1 いくいと、 次繋が崩がない上に、どの方向に消した。しいかわからなくなる(前方一面が撃しなる)でし、 強切が設け多いカイキエエニ、ピカーによったら 最近が設けるいカイキエエニ、ピカーにったら 最近が表し、エネルギースポンプに関係を表こう。



# Phoebe

モービル・センサーは、クロスに破壊される前に起爆装置を衛星フィービーに送った。トカゲの尻尾切りのように、次々と本体の居場所を変えていくアイリス。そして、そのアイリスを神とあがめる、謎の男の真の目的とは……?

上空に浮かぶサターン(土星)の美しさは絶品。地形の"赤"とのコントラストバー は 1 世子をむるほとた。ストー (1) アー・エロザタに 1日4ま

● 「マグマ上空~海路……マグマの海の上空を進む。火柱は当たるとダメージを受けるので、必要以上の原空飛行は避けること。開けている場所では、シールドエナジーやミサイルなどのアイテムを出す敵だけを確実に仕留め、攻撃力の高い敵(高速ロックオンミサイルを撃つ逃避etc)との真っ向勝負を崩ける。砲台が密集する岩根は、間舎無用で一気に流速して困けるべし。洞路内は、地形の急激なアップダウンと人工つららの突然の出現に対応できる



よう、常に低寒で飛行しよう。なお 酒館内の 再スタート地点からは、左側に大きく連絡を取ると、エナジー起爆弾が3つならんでいる連絡 に入れる。飲力を立て直ずにはもってこいで。 2字電空間……中盤から破壊不断の横石が大量 に出現する。アイテムが簡単に取れると見せか けてどんどん小さくなっていく横石の機なんて のもある。各横石の軌道を素早く見積めよう。



ゲームプレイ中にスタートポタンでポーズ画面に入ってから、 右、下、下、左、C、右、A、Z、Yと

入力してみよう。「ホワン」と 音が鳴ったら成功だ。あとは、 このゲームを作った人だちと 楽しいひとときを過ごそう。 それにしても海外のゲーム制 作スタッフって、発想が違う というか出たがりというか ……。こんな素敵なおまけス テージをつけてくれたプロテ ューサー(右の写真の人)に、 ホント感謝します。とほほ。



# STAGE TILEN



絶望的な状況にありなからも、頑なに 任務を遂行しようとするケルト小佐に、 クロスは事件の全容の説明を迫る。彼女 の口から出てきた言葉は、クロスを困惑 させるものだった……。いよいよ訪れる アイリスとの最終決戦の勝負の行方は?

● 1字田空間……破場不能の傾石に注意しつつ、全重力で一気に抜けるのが無難。 2層頭……通易レートによって開登が大きく変化する。 暗闇のシーンは、レーザーパリアとフラッシュする歌を空利用して進路を開めしながら前進(出口自後の地形に注意)。自動声呼する巨大シャッターは、ショットを撃さずに迅速飛行で抜ける。 インピンシブルもフルを押せよ。 3要要トンネル…… 歌モービルにしっかりついていかないと袋川路に入ってしまう。 超響所。



おは、インスーで配送され、そこ が写まな、ここにまえても、では れには、おこで修正確認をここして、 抜けてきたプレイヤーなら、きっと向すことが できるだろう。ゲームが全部でったら知る けど、たまにはこんな手点えのあるシューラ ングもいいでしょ?



# 第二の館を徹底大攻略

志茂田景樹原作の重厚なシナリオが密かな人気を呼んでいる「七つの秘館」を、 前回に引き続き攻略していくぞ。今回攻略するのは第二の館「中国人形館」。歴 史の授業でもおなじみの始皇帝や楊貴妃の人形が構える不気味な館なのだ。

# アイテムリスト

使用場所が"ー"になっているものは、使わないので入手しなくてもよいもの。"見"になっているものは、"見る"コマンドを使うと情報が得られるもの。"※"は第三の館以降に持ち越すもの。

	を使う	を使っと情報が得られるも		
アイテム	入手	使用 <	- 備考	
青龍刀	1F0	2F2		
家宝の剣	1F①	2F@		
蛇矛	1F0	2F@		
方天戟	IFO			
大斧	IFO.			
七星剣	1F①	-		
三尖刀	1F①	_		
双鉄戟	1F①			
盾	1F①	1F@	*	
ひびの盾	1F①	1F@		
ゆがんだ盾	1F①	1F2		
矢傷の盾	1F①	IF@		
翡翠	1F①	IF®		
サファイア	1F①	2F@		
煙玉	1F(1)	<b>*</b>		
ルピー	1F@	2F@		
エメラルド	1F®	36		
数珠	IF®	* 4	見	
軍配	2F®	2F@		
馬子	2F@	2F3		
帽子	2F®	2F3		
100	2F@	栄		
硯	2F4	0		
書き付け	2F@	*	見	
山高帽	2F4	<0		
鳥打ち帽	2F@	楽		
ソフト帽	2F4	<b>%</b>		
合掌造りの家形の文鎮	2F@	米		
金の指輪	2F4	崇	見	
銀の指輪	2F4	樂		
猫目石の指輪	2F4	465		
カメラのフラッシュ	2F@	楽		
茶碗	2F4)	- 10		
茶釜	2F@	**		
茶菜	2F4	4		
茶壺	2F@	*	見	
ナツメ	2F4	4:	見	
懐中時計	2F@	楽	見	
シガレットケース	2F4	4	見	
万年筆	2F@	ж		

C 1996 KOEI CO., LTD.



# 中国人形館

# 1階 大広間(1階1)



第二の館の構造は非常にシンプルだ。ただし、 そのぶんやることはたくさんある。できればプ レイしながら参照するといいだろう。

# 日本の剣



館に入ると、突 然頭上から剣が降ってきて、目の前の床に突き刺さる。 この8本の剣には 文字が刻まれてい

て、触るとそれぞれ違う仕掛けが働くようになっている。剣ごとの仕掛けは以下のとおりだ。 ダメージを受けるような仕掛けは作動させない ように注意しよう。

軍:始皇帝の人形を守るようにしてそびえる馬 車が、中央から2つに分かれ、始皇帝の人形に 触れられるようになる。

知:「炎を鎮めたくば、3つの宝を供えよ」と いうメッセージがどこからか聞こえてくる。

煙:後に使うアイテム、煙玉が落ちてくる。

鎮:兵士の人形が攻撃してこなくなる。

貴:「高貴なる者は翡翠を好む」というメッセージがどこからか聞こえてくる。

孔:「孔明の瞳は、緑にあらず」というメッセージがどこからか聞こえてくる。

始:死体の幻影が空中に突然浮かび、「始すなわち死なり」というメッセージが聞こえる。

飛: 奥の壁から、大きな剣が突然飛んできてダ メージを受けてしまう。

## 日人の兵士

壁際に配された兵士の人形。剣を動かして仕掛けを止めないと、この人形に攻撃されてダメージを受けるので注意。人形は、それぞれ武器や防具を持っている。アイテムリストに照らし合わせて必要なものだけを取っておこう。

# 大きな香炉

お香を焚くため の大きな香炉。鳥 頭、鴆、伽羅とい う3つのお香が置 いてある。このう ち、鳥頭と鴆は毒



なので、焚くとダメージ。伽羅を焚けば、始皇 帝の目にはまった宝石が取れるようになるぞ。

## 始皇帝の像

香炉で伽羅の香を焚いてから、軍の剣に触って馬車動かすと、始皇帝の目にはめ込まれた翡翠とサファイ



アを取ることができるようになる。両方とも必要なアイテムなので、取り忘れのないように。

# 福貴妃の間(1階2)

ここに入る前に、 広間にいる兵士から盾を取っておかないと、突然飛んでくる弓をよけられずにダメージを 受けるので注意。



さて、部屋の端 のベッドに横たわ っている楊貴妃は、 第三の館以降で使 うアイテム「数珠」



と、ルピー、エメラルドを持っている。これら を入手するためには、それぞれの侍女が持つ胡 弓と扇を動かして、楊貴妃の要求する美しい音



色と涼しい風を起 こすこと。アイテ ムを入手したら、 楊貴妃の足にある スイッチを押して 2階へ進もう。

## 劉備、関羽、張飛の部層(2篇2)

この部屋には、蓄音機と3体の人形が置いて ある。人形を動かすと、アイテムがひとつずつ、 合計3つ手に入る。さらに、1階で手に入れた 剣から、劉備には家宝の剣、関羽には青龍刀、

張飛には蛇矛をそれぞれ持たせると、 乳明の部屋へのロックが開く。蓄音機は、いじるとある音楽が……。



# 孔明の部屋(2階3)



献上品を供える 献台と、戦車に乗 った孔明の人形が ある部屋。孔明の 人形に近づこうと すると、戦車から

炎が吹き出してダメージを受ける。劉備や関羽から貰ったアイテムを献台に置けば、この炎は止まる。次の部屋に進むには、孔明の人形の目にルビーとサファイアをセットすればいい。

# 歴代当主の遺品(2階4)



窓から光が差し 込む部屋。棚に歴 代当主の遺品がた くさん詰まってい る。これらのアイ テムは、片っ端か

ら取っておこう。いつどこで必要になるかわからないぞ。また、ここで手に入る合掌造りの家 形の文績は、第三の館への鍵になっている。

# 第三の館へ

第三の館は、合掌造りの日本家屋。見た目は 狭いけど、中には第二の館以上の謎が詰まって いるぞ。この先の謎は、君の手で解明しよう!





# 君の笑顔が見たいから… □ フローチャートで攻略をアドバイス!



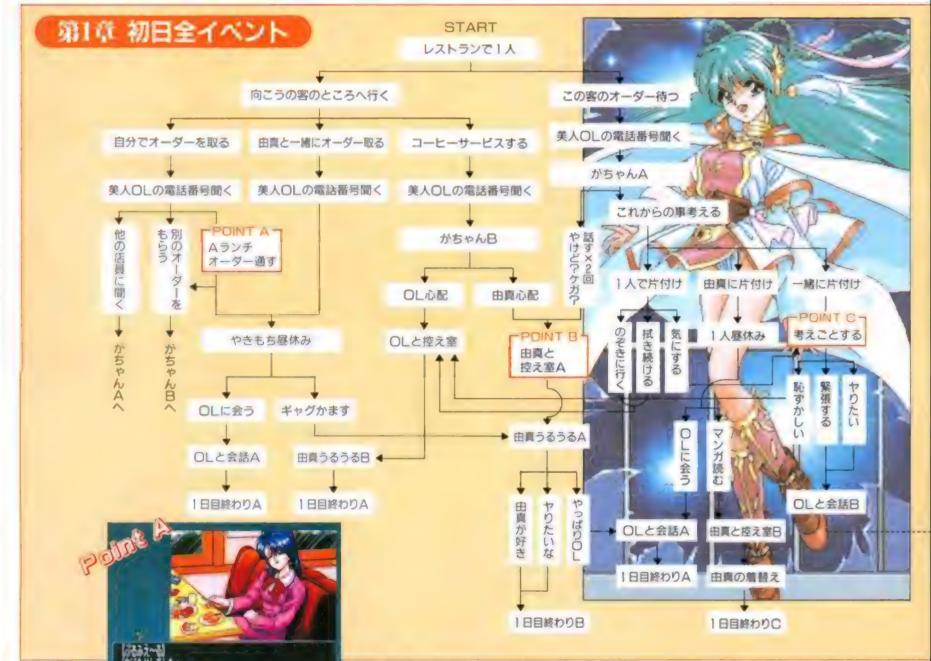
194

美少女ソフトの、家庭用ゲーム機への初参 入となった「きゃんきゃんパニープルミエー ル」。もう解き終わった人も多いと思うけど、 初日の全ルートを試すことはかなり難しい。 よって全イベントをチャートで紹介するぞ!!

# 第1章は初日が楽しい!!

1章の初日のチャートは下に記した通り。由真 の名前はすぐ判明するが、深雪の名前は2日目に ならないとわからない。基本的には、由真と深雪、 どちらに先に会うかで大きく2とおりの展開がある。深雪に先に会うパターン(この客のオーダー待つ)を選んで、由真の皿割りのシーンで一緒に片付けるを選ぶと、ポイントC\*考え事する"にたどり着く。ここでの深雪に対する考え方によって、3とおりの初日終了パターンを全部体験できる。セーブポイントは、5カ所とやや少ないので、この直前でセーブしよう。

ポイントAは、深雪の珍しい表情が見られるケースなのでぜひ発見してほしい。ポイントBは、由真に胸がキュンとなること請け合いだ。



に キアイテス カクテルソフト 株キット1996

# 2日目の攻略は3通り

第1章は、深雪に好意を抱いた方がスムーズに 行くシナリオだ。由真を追いかけるほど同時攻略 は困難になっている。

1日目の終わりのパターンAの場合は、特に問題なく深雪→由真の順にデート日を決められる。

パターンBの場合は、電話番号をメモっておく事をおすすめする。どちらか一方を追いかけなくてはいけなくなるので、自宅に帰ってからもう一方に電話でデートの申し込みをしよう。

パターンCは、初日に由真の着替えを見るパターンだ。すると由真から電話番号を聞き出せないので、2日目は由真を最優先にして行動しよう。





# お金が足りない? 由真とデート

由真のデートは、千葉急ハイランド。アトラクションを、2人で何度でも楽しみたいよう。 欲張りな者ならデート日を24日に設定しよう。理由は、バイト料の支払いが口座に振り込まされるからだ。え一、もう22日にしちゃったよーという君ノ大丈夫、電話で日程の変更も可能だよ。

デート日に、スワディたちからお金をせびることもできるので財布の中身はなっぷりにしておこう。もちろんデート日の前には、2人分のプレゼントを買うことを忘れずにれ

由真のHシーンでの武器の選択(笑)は4種類。 ホーネットが選べたら君のプレイは完璧だ。



# 深雪を制するものは1章を制す

深雪の攻略は実はけっこう難関。困っているプレイヤーも多いのでは。ホテルの15階、14~1階のいずれか、2階、1階の4カ所で全コマントを実行すれば必ず会えるハズだ(やや遠回りだけど)。だが、デート時間を21時に設定して、各フロアで全コマンドを実行していたのでけたちまちゲームオーバーとなってしまう。また、会話しているといなくなる2層の花屋の店員が、戻ったらすぐに15階に行くのも考えモノ。1階ロビーのホテルマンと。最後まで会話することが、深雪攻略の重要ポイントだ。深雪のHシーンでの遺択で、ケダモノになる。を選べるまで頑張ってほしい!!





# 莉奈とは道草しないこと 真穂子はクイズと犬が障害

2日目の選択さえ間違えなければ、さほど同時 攻略は難しくない第2章。ポイントDで店長に提 出する、アルバイト休みの日の決定が迷うところ。 ここは普通に土日に休みを取ろう。真穂子は事実 上日曜日しかデートできないようなので、土曜日 に莉奈とのデートで決まりだ。莉奈は時間までに 荷物を届けなければならなくなるので、目的地の 箱根にはまっすぐ向かうのがベター。真穂子のク イズは繰り返し答えて正解を見つけよう。犬のト ラップは、しつこく話をすれば突破できるぞ。











# S.R.Cタイムアタックコンテスト終了! その結果やいかに!?

長かった闘い、S.R.C タイムアタックコンテストもとうとう幕を閉じ、最終結果が発表された。 残念ながらノーマルタイムアタック、 及びストラトス部門共に1コースずつしか制覇できなかったが、その闘志は他の雑誌には絶対に負けてなかった。今回、応募してきた ビデオテープの数がそれを物語っている。サタマガオリジナルカテゴリー、中村杯も大盛況のうちに幕を閉じた。本当にありがとう//

氏

# フルタイムアタック部門



氏

TIME3'36"24 (SF)

# TIME2'37"59 (SF)

2位 成澤智晴氏

TIME2'37"61 (SM)

3位 羽部和久氏 TIME2'37"63 ISM

TIME3'36"25 (SF)

2位 TACK

3位 秋山智宏氏

TIME3'36"85 (SM)

# Œ ME2'77"94 (SF)

ストラトス部門

2位 佐藤修氏

TIME2'28"17 (SF)

3位 瀬戸山博氏 TIME2'28"57 (SF)

# TIME3'26"42 (SF)

2位 TACE

TIME3'26"51 (SF)

3位 瀬戸山博氏

TIME3'27"61 (SF)



TIME3'11"37

2位 檜山一治氏

TIME3'12"52 (SM)

TIME3'12"52 .SF

2位 加藤謙氏

TIME3'10"49 (SF)

2位 佐藤修氏

TIME3'10"58 (SF)

3位 羽部和久氏

TIME3'11"50 (SM)



# TIME3'10"96 (SM)

2位 瀬戸山博氏

TIME3'11"18 (SF)

3位 TACE TIME3'11"27 (SF)

# 氏 TIME3'10"14 (SF)

2位 TACE

TIME3'10"20 (SF)

3位 市森喜代志氏

TIME3'13"33 (SF)

### 佐藤拓郎氏 TIME52"65

左内大司氏 21

採山東二氏 南波明朗氏

> 瀬川灘氏 木村寬之氏

TIME52"66

TIME52"68 TIME52"69

TIME52"70

## 畑中直樹氏 TIME1'12"91

TIME1'12"96 2 107 水野茂氏

岡田欣也氏 TIME1'13"14 3 0 飯村搬仁氏 TIME1'13"29 4位

TIME1'13"30 5位 木村寬之氏

# 中村杯の商品はコレだ!

開発者サイン入り特製フォトCG・音楽CD・サタマガ特製Tシャツ

2位 開発者サイン入り特製フォトCG・サタマガ特製Tシャツ

3位 サタマガ特製Tシャツ

# 佐藤修氏 TIME1'05"49

2 0 畑中直樹氏 TIME1'05"72

佐藤治氏 TIME1'05"97

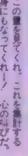
木村寬之氏 TIME1'06"09 圈用般物医 TIME1'06"12

# 畑中直樹氏 TIME1'06"68

2位 杉山祐一氏 TIME1'06"89 3 (11 水野茂氏 TIME1'06"91 4位 寺原正人氏 TIME1'07"56 岡田欣也氏 TIME1'07"98

# 何と締め切り間際にこんなにきたり

最終締め切りは3月31日。何と 3月30日、そして3月31日の2日 間で、単純見積もりでこれまでに きたビデオの10倍以上の応募があ ったのだ。この恐ろしい事実に、 担当ライターの俺は、御夜続きで ヘロヘロな担当編集の千葉ちゃん には悪いが、「选げよう」と思った ほどだ。(←逃げたやん:千葉)。





◆SM=セガサターンマガジン SE=サターンFAN C SEGA ENTERPRISES, LTD 1996



# S.R.C TIMEATTACK CONTEST SPECIAL INTERVIEW 最後の最後、本誌トップタイムの走り念検証する!

大会も無事終了し、最終結果がはじき出された。今回は連載も最後ということで、本誌トップタイムの走りを改めて開発陣に見てもらった。長く、そして熱い戦いの結果がここにある。

# 燃えに燃えた中村杯。ATの神、 中村氏自らがその走りを斬る!

本誌 中村杯なんですけど、デザートのトップが52秒65だったんですよ。

中村■それとんでもなく速いですよ。

本誌■ 2 位が52秒66なんですけど。 1 位の方は16歳なんですよ。「中村篤 彦殿、"打倒!ATの神、中村"と熱く 燃えた数カ月間ありがとうございま した。(略)」ということです。

中村■65っていうのは相当速いです。

本誌■なんでもリアルタイムで録画 したみたいで、38分まで早送りしな いとダメみたいですね。あ、あと48 分からお楽しみが始まります、と書 いてますけど。

中村■なんだろ(笑)。

本誌■ビデオ早送りしましょう。

(中略)

中村■この次はイきそうですね。

堀■あ! 惜しい!

(中略)

中村置あれ? なんで最終コーナーで3速に落ちちゃうんだろう?

政制圏なんかプレーキを踏んで落と してるみたいですね。

堀■うわ、本当だ(笑)。わざと下げるんですね。

(中略)

中村■さあきました。お待たせいた しました (笑)。



中村杯応募者の予想以上の速さに驚く 「ラリー」プロデューサー。現在は秘密 のゲームソフトを開発中とか。

堀■お! これはイイ感じだ。 中村■おおおおお! きたあ! も う、「出た一っ」って感じでしょうね

服部■オイシイですね (笑)。

本誌■48分にお楽しみが入ってるら しいですね。見てみましょう……。 あれ? 何でしょうこれ?

中村園……嫌な予感がするなぁ。

堀■これ中村さんが登場するビデオ じゃないですか?

服部置うわ、本当だ(笑)。

政綱■わ! (笑)。

中村間わー、コレ止めましょう!

堀■オイシイ人だなぁ(笑)。

本誌■これが53秒17の走りた/ なんできいてありますけど(笑)。

ビデオ中村圏えー、まず基本は…… 服部圏はっははは (笑)。

中村■はい(プチ)。次いきましょうか(笑)。……佐藤君、お楽しみは始まりますって、引っ張っといてコレかよ(笑)。

本誌■……というわけで中村杯、最初で最後なんですけど大会を振り返っての感想をひとつ。

中村■いやぁ、もうドラゴンボール と一緒ですね。神様も昔は強かった けど、今はもうザコじゃないですか





開発者。走りは決して速くはない(本

人類)が、その志は誰よりも高い

(笑)。もうみんなインフレしちゃって 戦闘力も1兆とか、そのくらいある はずなんで。でも、最後の最後にド カッととんでもないのがきてビック リしましたね。あんまり中村杯は人 気がないのかなって、内心ビクビク してたんですけど、結果こんなに送 ってきていただいて、ラッキー! みたいな感じで(笑)。

堀■とにか、ラインとか近くて、多少自分の走りと重ねることができたんで、疾計に凄いなぁって思うことがあって(笑)。ATなのにシフトダウンのテクとか、あれも凄いなと。上級のヘアピンも、ATでも1速落としやるかぁ、みたいな(笑)。そのあたりはピックリですね。

服部目最初は開発の中でも、ハンドルコントローラで開発進めてて、その後パッドになって、またハンドルになって……とまあ、両方イイ感じに調整できたかな、と実感できました。で、走りのほうも、もう僕なんか5秒くらい違うんじゃないかって





今や統者の走りに呆然自失のラリーライター。連載記事を見て、自分を目標 にしてくれた人たちに感謝



いうくらいで(笑)。初級なんかも52 秒台で周れませんでしたからね。

本誌書では最後の最後に、中村杯発 案者であるATの神、中村さんにメッセージをお願いします。

中村■結局、何十万っていうユーザーのほとんどはパッドで、多分パッドでやってる方が多いとは思いますけど。昔からタイムアタックっていうと、限られたテクニックを持ってる人や一部の人の楽しみっていうのが気になってたんで。それが実現できて、しかも、たくさん応募してくれて、それでいてレベルもムチャクチャ高いという、理想の大会になってくれて、非常に"良かったなぁ"という感じですか。

本誌**聞**またやりますかね? 3カ月後くらいに。

中村置そうですね。3カ月とか半年 経って、抜き打ちで1カ月ほど募集 するかもしれないよーって書いとき ますか (笑)。

(4月12日セガ本社にて収録)

いやぁ中村杯、やってよかったです。また3カ月後やりますか(笑)(中村)

せない様子。次回作に熱く燃える



# 中盛のヤマ場をダイジェストでお届けだり



発売から3週間。早い人なら春 休みを有効に使ってひと通り解き 終えたんじゃないかな。そういう 人は「ドラゴンフォースSCRAMB LE」で通な遊び方を試してみて ね。で、まだ解き終えてない人は こちらをご覧あれ。なんたって中 盤以降のイベントをダイジェスト で紹介しちゃうのだ。これらのイ ベント出現は各々のゲームの進行 状況によってまちまちだろうけど、 ウェイン君で解いたなら必ず見ら れる重要イベント。序盤は陣取り 合戦でSLG色が強かったこのゲー ムだけど、後半へ進むにつれRPG っぽさが増してきてハマること請 け合いよ。どこか途中でつまずい ている人はぜひ参考にしてみてね。

# ★ティリス誘拐事件

大陸もほぼ制覇し八戦士探しもあと少し。と思っていた矢先に大事件/ なんとティリスがリスキーマの魔の手に落ちてしまったのだ/ 一目散に救出に向かうウェイン。だがティリスが人質とあってはリスキーマに指一本出せない。じわじわと、しかし確実に痛手を負っていくウェイン。が、しかし/ どこからともなくゼノンが現れティリスを救ってくれたのだ。ゼノン感謝/ あとはリスキーマをブチのめすだけだぜ/







# ▼超お便利! アイテムは、ココで探せ!!

名 称	取得場所	名称	取得場所
	ハ、フ、トリ、ガ、ヒ、	デスクロー	トバ、ボ、ガス、ロウ
マルスギア	ブ、ジ、デル、アイ、メ	プラズマクロー	ラ
ソウルバスター	フ、イ、トリ、ヒ、ブ、	カロ登場の利用	フ、トリ、ヒ、ブ、ジ、
7.710.129-	ジ、エタ、デル	カリモ語へ入が相	デル、アイ
サイコソード	ハ、ガ、デド、メ	身代わりの種	フ、トリ、ヒ、ブ、ジ、デル
草風	フ、ヒ、ブ、ジ、アイ	将軍の鐘	イ、エタ、トラ
月光	フ、イ、ヒ、ブ、ジ、エタ、アイ	ゴッズアーマー	フ、トア、ヒ、ブ、ジ、アイ
神威	D1	軍神の守り	フ、トア、ヒ、ブ、ジ、アイ
Mittale (PLOC)	フ、トバ、ヒ、ブ、ジ、	女神の涙	ム、オエ、ク、トラ
魔神の斧	ガス、ロウ	トゥールの指輪	デン
イグニスの斧	サ	1-ロメエ	ム、オエ、ク
大地の斧	フ、ボ、ヒ、ブ、ジ、アイ	ジュエルロッド	フ、ム、トア、ヒ、ブ、
大地の大	7,7,0,7,7	ンゴエルロット	ジ、オエ、ク、アイ
ジャベリン	ハ、フ、トア、トリ、ガ、ヒ、	ミラクルロッド	トラ
	ブ、ジ、デル、アイ、メ	ミストラル	オイ
バトルスピア	ハ、フ、トア、トリ、ガ、ヒ、	顕領の腕環	イ、エタ
"LINYE!	ブ ジ デル. アイ. メ		

♠ハ=ハイランド、フ=ファンダリア、ム=ムーンパレス、イ=イズモ、トア=トラッドノア、トパ=トパーズ、ボ=ボザック、トリ=トリスタン、ガ=ガーフィールド、デド=ディード、ヒ=ヒロイック、ブ=ブラッドリィ、ジ=ジーナ、オエ=オーヴィエ、ク=クレストア、エルニエルメント、エタ=エターナル、ロイ=ロイヤル、デン=デイナン、アグ=アグニウス、ラ=ライトニア、ガス=ガスペール、ロウ=ロウラン、サ=サーディア、ガラ=ガーランド、アン=アンビ、トラ=トランパン、ニ=ニケラル、ミ=ミケラル、アイ=アイネス、オイ=オインツ、メ=メリウェル

名称	取得場所	名称	取得場所
兵法の書	ハ、イ、トリ、ガ、エタ、 デル、アン、ニ、ミ、メ	飛行徹章	トリ、デル、アン、トラ
古代の書	ハ、フ、トア、ボ、ガ、ヒ、ブ、ジ、アイ、メ	Art Williams	エル、アグ、アン、ニ
人徳の書	ハ、ム、トパ、ガ、オエ、ク、ガス、ロウ、メ	怨靈徹章	3
アステアの心	ハ、ム、トア、トバ、ボ、トリ、 ガ、オエ、ク、ガス、ロウ、 デル、アン、ニ、ミ、メ	被收土徽章	ボ、アン、ニ、ミハ、フ、ム、イ、トア、ト
电骑士张章	ガラ、アン、ニ、ミ	ドラゴンの像	パ、ポ、ト り、ガ、ヒ ブ、ジ、オエ、ク、エタ
	ハ、フ、ム、イ、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、		ガス、ロウ、デル、アンニ、ミ、アイ、メ
戦士の徽章	ジ、オエ、ク、エタ、ガ ス、ロウ、デル、アン、 ニ、ミ、アイ、メ	アステアの像	ハ、ム、トア、トバ、ボ トリ、ガ、オエ、ク、カ ス、ロウ、デル、アン
騎士徹章	ハ、フ、ム、トア、トバ、ボ、 トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、 ク、ガス、ロウ、デル、ア ン、ニ、ミ、アイ、メ	航実のコイン	ニ、ミ、メ ハ、フ、ム、イ、トア、 バ、ボ、トリ、ガ、ヒ ブ、ジ、オ、エク、エタ
弓徹章	ハ、イ、トア、トパ、トリ、ガ、エタ、ガス、ロウ、デ		ガス、ロウ、デル、アン トラ、ニ、ミ、アイ、メ
魔導徹章	ル、アン、トラ、ニ、ミ、メ ハ、フ、ム、イ、ト パ、 ボ、ト リ、ガ、ヒ、ブ、 ジ、オエ、ク、エ タ、ガ ス、ロ ウ、アル、アン、	勇気のコイン	ハ、フ、ム、イ、ト ア、I パ、ボ、ト リ、ガ、ヒ ブ、ジ、オ エ、ク、エ タ ガス、ロウ、デル、アン トラ、ニ、ミ、アイ、メ
僧兵徽章	トラ、二、ミ、アイ、メ ハ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、メ	友情のコイン	ハ、フ、ム、イ、ト ア、 パ、ボ、ト リ、ガ、ヒ ブ、ジ、オエ、ク、エ タ ガス、ロウ、デル、アン トラ、ニ、ミ、アイ、メ

# \*ゼノンの末路は…

ティリスの救出に一役買ってくれ たゼノン。しかしその誇り高き精神 は、魔剣エクリクシスによってしだ いに侵されていった。そして致命的 な出来事が/ ゼノンはその魔剣の 力によって、ともに戦ってきたユリ

tぬな。おれをおいて先に ぬんじゃない。

自分の意志とは裏腹に血を求める騒剣かユ

- スを襲う / ニ、に同語を殺すはめに

シスを自らの手で殺してしまったの だ/ 悲しみと怒り、そしてエクリ クシスによってますます自我を失く していくゼノン。ウェインとの最後 の決戦に破れた彼は、自分の命をか けてエクリクシスを封印した……。







# ▶影の塔には…

トパーズの北西にある影の塔。そ の後、参謀ノルンの調べでこの塔と フレスト卿がなんらかの関係がある と知り、一行はその塔へと向かった。 塔に足を踏み入れると、中にはまば ゆい光に包まれた人の影が/ 彼こ



Julie 1. 4 Physical 198 としてするマルヤーセル、一点いは著作品

そは女神アステアの使徒ラムダだっ た。彼はフレスト卿を次元の狭間か ら救うためにここにいるという。そ してウェインが八竜の戦士と知り、 フレスト劉教出後仲間になってくれ ることを約束してくれた。

· Carlottan rest restores 产品量产。企业(VHL), 1 1 2 2 2 2 4 1, 2 2



# 竜人グィンガルとの出会い

ハイランドの西にある山の中。そこにひっそりと隠れる かのように1人の竜人の姿があった。相手が相手だけにウ ェインは戦いを挑むが、戦闘中にも彼から戦う意志は感じ られなかった。それもそのはず、竜人グィンガルは破壊の ための究標の生物である自らの存在に悩んでいたのだ。悩 んだ末ルインリッジ山脈の結界を破り、彼は追われる者と してこの山中に身を潜めていた。後日ウェインの前に姿を 見せた彼は、破壊のみの竜人が種として不完全でない証と

してウェインととも に戦いを決意する。



Tep 有多 体机 一点有 Cas 二 三 5 多 多 8 多 多 4

# 竜人ザド

グィンガルと星竜の八戦士抹殺の ため現れた竜人ザド。さすが破壊の ための生物、その強さに圧倒される。



SCHAPIUM SERVICE PROPERTY L CONTRACTOR OF THE STATE OF THE





紹介してきたが、他の5国王に 話かわかりやすいウェインで

彼女の場合、ゴンゴスとの同盟 の際に他では見れないようなゴン ゴスの顔が見れるのが楽しい。ま たリスキーマの誘拐イベントでは、 ティリスの代わりにライオーネが さらわれてしまう。なぜならライ オーネが「次期女王よ/」と、の たまわってしまうため、リスキー マが間違えてしまったわけだ。し

かもこの時のライオーネの婚約者 パーシルが泣かせて(笑わせて?) くれるよ……。また、この誘拐イ ベントの時に救出に現れるのが、 ゼノンではなくウェイン。かっこ いいとこばっかり見せるもんだか ら、ここで負けじとゴンゴスが雲 隠れしちゃうってのも、単細胞な ゴンゴスらしくていいぞ。



44 14 1 - 1 1 1 4-



彼の場合はストーリー的にちょ っと違った部分が楽しめる。まず はゼノンイペント。本来なら彼は ユリシスを殺してしまったのちに (戦いがあるないは別として)自害 してしまうのだが、レオンでブレ イするとユリシスは瀕死の状態な がらも生き残るのだ。そしてゼノ ンに辛抱強く語りかける。かくて



NEW TELESCOPE

ゼノンは戦いに身を投じることを やめて去っていくのだ。また、オ ープニングで登場するゼノンの師 匠カザブだが、フレストに聞いた 影の塔に行くと、なんと彼がいた りするのだ。「おまえの拳はまだま だだ」と罵倒するカザブ。しかも ラムダとも古い友人だという。カ ザブの正体はひょっとして……!?



# \*ギデオン&グレイス、強大な力の理由は…

影の塔でのラムダとの認見直後、 ギデオンとグレイスがゴルダーク軍 を抜けたとの知らせが入った。驚く ウェインの前に噂の2人が出現/ 心構えもないまま戦闘となってしま った。なんとか撃退はしたものの、 すぐまた彼らと遭遇するはめに/ 万 事休すと思ったその瞬間、そこにラ

ムダとフレスト卿が/ 300年前の普 話(パ)に興じる4人。その会話から すると、フレスト幣を次元の狭間に 飛ばしたのは他ならぬマドルクで、 その頃はラムダはマドルクとともに いたらしい。ともかく立ち話もなん だと城に戻ってから再び話すことに。

ラムダとフレスト側の話では、ギ デオンとグレイスは妖魔3戦士のう

ちの2人であり、今の姿は仮の姿で しかないらしい。本来はもっと強い というのか!? そしてラムダがマド ルクの分身であること、フレスト卿 が先の大戦で8人の超戦士であること も知ったのだった。さらにフレスト 卿は過去八戦士であったミラルに会 えと話す。時空を超えての戦いに武 者震いすらするウェイン達だった。

# れから先は











# \*ハヤテ&シロウとの再会

そういえば森で襲ってきたシロウと その師匠ハヤテは今どこにいるのだろ う? ふと思い出し、ウェインは以前 彼らと出会った場所へと向かってみた。 やはり彼らとはそこで出会えた。一度 は戦うことになるものの、ウェインの 実力と真意を知り、力を貸してくれる ことに。どうやらこの戦争のウラでハ ヤテと因縁のある男が絡んでいるらし い。なんにせよこれで心強い味方がま た1人増えたのだ。腰巾着のシロウも もちろん一緒だ。



PARTY NEW YORK THE PARTY A SHEAT PER LONGY

ここまで見てきてわかるとおり話 は徐々に大きくなっていく。戦争の 舞台裏が「つ語られるごとにHPG 色も濃くなり、その度に出会う敵も 強くなっていくのだ。今までのよう に適当に戦闘していくわけにはいか なくなる。話が中盤を過ぎたかな、 と思ったら育てたい武将を決めて計 画的に配置し、集中的にとどめを刺 す役に用いてレベルアップを計ろう。 また、仲間になってくれるグィンガ ルやハヤテ連をなるべく早期に捜し

出すのも1つの手だ。それと、最初 から「星竜の八戦士/」と言われて いるのだから、最後の決戦には当然 その8人で戦うことになるのは目に 見えている。それだけに八戦士のレ ベルアップもできる限り行ったほう がいい。その際、あまり使えそうも ない兵種を持っている武将には(ディ リスとかね)、兵種勲章を与えて強い 兵橋(ドラゴラムなど)に切り替えて 育てていけば、かなり戦いやすくな るはずだ。

女であることを気取られないよう に細心の注意を放つジュノーン。戦 いに勝ちレオンを捕虜にしたまでは 良かったが、コソドロよろしくジュ ノーンの部屋に侵入したレオンに、 こともあろうに素顔を見られてしま う。しかもレオンはまんざらでもな い様子だし……。今後のジュノーン の女としての春を期待させるイベン

トだぜ。しかし自分に厳しいジュノ ーンは他人にも厳しい。ゴルダーク に攻め入られ、王としての自信を失 くしたウェインにキツい一喝を入れ てくれる。「お前を信じてきた部下の 気持ちを考えろ」だの「甘ちゃん」 だの……。確かにこの時のウェイン は「甘ちゃん」にしか見えないけど、 そんなにハッキリ言わなくても……。





PLETER CHELLINE - BERN

直情的な彼はハイランドでウェイ ンに会った途端、虫が好かないと戦 間に。結局ウェインの根性を認め共 同戦線を張ることになった。が、し ばらくしてウェイン行方不明という 一大事が。結果ハイランドの武将達 はゴンゴスに軒下を借りることにな ったのだ。それにしてもゴンゴスの 惚れっぽい性格には困りもの。ティ リスを見るなりプロポーズ、彼女は 思いっきり面くらってしまった。し かもその後も事あるごとにせまるも んだから、ついにティリスも「女王 なんかならなきゃよかった!」と隠 居生活に入ってしまうのだ。が、そ の直後、ティリスがゴルダークの強 襲にあったとの知らせが// 好きな 女をさらわれ打倒ゴルダークを決意 するゴンゴス。彼の思いがティリス に届く日は来るのか!?



1 · 2 · 2 · 2 · 4 · 7 · 7 · 7



# 業三種の神器を手に入れる!

邪神というだけあって、マドルクは 生身の人間では太刀打ちできない存在。 だが、この世に彼を倒すために1つだ け武器があるという。そう、それがド ラゴンフォースなのだ。星竜ハースガ ルドの力が宿るというその究極の武器 は、やはりなまじなことでは手に入れ ることはできない。大陸内にある女神 アステアの神器をすべて手に入れたそ の時、その封印は解かれるという。三 種の神器は神殿の奥に納められている が、その神殿に入れる人も決められて いるのだ。しかし、この組み合わせが 意外に難しかったりするんだけど……。 ボザックの南にある神殿。 ここには月の杖が納められているという。中に入れるのは「水の慈しみを持つ者」「炎の激しさを持つ者」「森のおおらかさを持つ者」の3人。「森の〜」は誰だかすぐにわかるとして、あとの2人は意外や意



岬の神殿

ムーンパレスの北東にある神殿。ここには太陽の腕輪という神器が納められている。 入れるのは「風の奔放さを持つ者」「大地のたくましさを持つ者」「雷の猛々しさを持つ者」のみ。この3人はいったい誰のことを指しているのか、よーく考えよう。



をあかのさの人

ഗ

雪と付くだけあってロシアを思わせるトリスタンの北にある神殿。ここには星の宝刀が納められ、入れるのは「天のやさしさを持つ者」「光の強さを持つ者」の2人だけ。「光の〜」は当然といえば当然の人。が「天の〜」に当てはまる人にはビックリだぜい。



# 宿敵! ゴルダークヒの対決!!

三種の神器探しと前後してはいるが、いよいよ待ちに待ったゴルダークとの決戦だ! 奴はイヤミったらしくウェインの実力を見るため1度一行の前に現れる。この

時は負けても構わないが、ゴルダークが機来たれり、と突進してきた際には絶対に勝たなければならない/ しかし城だろうと何だろうと蹴散らしてくるからすごい…。





100 TO 10

ようやく全員揃った星竜の八戦士。ここまでの道のりには辛い戦いや悲しい出来事がたくさんあった。ともすれば(プレイするのに)挫けそうにもなったことも……。しかし、もうここまでくればあとはきっと大決戦を残すのみだろう。とはいえここまでのプレイでは、

マドルクの目覚めの前触れである 地震などは体験したものの、いっ こうに彼の姿は現れない。出てく るのは妖魔三戦士以下、魔物ばか りだ。本当に邪神マドルクはいる のか、そしてマドルクの復活はあ るのか、それは自分の目で確かめ てみよう!

# 三力ツキ

旅から戻り王位を継いだミカツキは、まずは隣の城に出向いてみた。が、そこには宿敵キョウエンが/しかもキョウエンはミカツキのかつての想い人、マドカを殺したというのだ。憎しみのあまりキョウエンに刀を向けるミカヅキ。だが、すんでのところで彼を取り逃がしてしまう。ある日ミカヅキはかつての友ハヤ

テの弟子シロウの強襲を受ける。ハヤテの力を借りたいと考えたミカッキはもう | 度そこへと出向き、ハヤテとの再会を果たした。ハヤテの恋人だったマドカ……。彼女はハヤテをかばってキョウエンに殺されたというのだ。キョウエンを憎むハヤテは奴を野放しにはできないとミカッキとともに戦うことを決意したのだ。









マラゴンフォート \*\*\* 情報告\*\*\*

今回も特別企画で送るこのコーナー。インタビューを読んで通な遊び方を知ったなら、キャラコンで思い入れをぶつけてね。

# 残りわずかのこのコーナー! 最後を飾るキャラコンに応募求ム!



半年にわたってお届けしたこのコーナーも、あと2回を残すばかり。 ゲームも立派に発売されたことだし、コーナーも無事に終了できそうだわ。 終了間際の今となっては、右の2人 の紹介ができなかったことだけが心 残り。でもまあ、この2人に関して は皆さん自身でプレイして確かめて くださいね。

さてと、今回も特別企画状態でお

送りしますね。まずは前号では紹介しきれなかったパンちゃん、はっちゃんのインタビュー。今回は開発者が語る通な遊び方情報を載せてみました。参考になるとよいのだけれど……。また、最終回には皆さん自身によるキャラクターコンテストの発表を行う予定。ゲームをやり込んだ皆さん、通なキャラへの清き1票をお待ちしています。

















# パン吉& はっしーの

# 今回は2人のオススメの楽しみ方を紹介。より深いドラゴンフォースの世界へどうぞ

編:制作者としてはどう遊んでもらいたいですか? はっしー:キャラに愛情を持ってプレイしてほしい というのはありますね。

パン吉: 私は必死にソマリオン育ててました。最終的にはこういったキャラはあまり使えないんですけど、彼とロウ、リンクとかを育てるのもいいと思いますね。あと僧侶系も通好み。

はっしー:初め使えない奴が後でグーンと伸びたり。 結構いるんですよ。たぶん使わないだろうけど育て るとおいしいというのが。

パン吉: あと私としては盗賊を育ててほしいなと。 盗賊って技が2つしかないんで基本的に使えないん ですけど、盗賊技って相手の技を一定時間撃てなく



ゲームの人気ぶりレード

しちゃいますからね。で、あとは兵士でやっつけちゃうとかね。あとキャラによっては技を1つしか持ってないんだけどやたらと強いって奴もいたり、初めは技を全然持ってないんだけど育てると技を覚える奴もいる。逆に初め技を持ってるんだけど育てても技を覚えないキャラもいたり。そうそう、キャラの因縁関係は探すと結構出てきて楽しいですよ。普通見れないセリフなんかもありますし。

はっし一:ドクロ党とかってどこのシナリオでも出てくるから、結構いろんな人と因縁があったり。

パン吉:ドクロ党ってナイスタイミングで来るから ねえ。本当は経験値稼ぎなのに、1人で鎖のほう守ってると来たりするから。

はっし一:端のほうで異常に強い奴が育っちゃったりして(笑)。

パン吉:ボルガノとかも最初のわりに結構強くて。 実は私か最後にチョロッと強くしてしまったんです けど。あれはウェインの序盤のヤマですから。そこ まではサクサクっと進んでも、ボルガノのところで 1回止まってほしいなと。

はっし一:ボルガノも実は因縁が多いんですよ。女の子とだと結構しゃべるんで、別の場所を回って女

の子捕まえてから喧嘩すると面白いかもしれない パン吉:あと兵種勲章とかのアイテムも、ある城では見つかりやすいという特殊アイテム指定があって、 大陸32城のうちのここにしかないというのがあり ます。逆に見つけてしまうとたくさん手に入ってし まうと武将会見で10回同じことやってれば「ここに こんなアイテムがある」というのを3回くらいは言ってくれる(笑)。あるよって言われたらひたすら探す。

はっし一: みんなで探して全然築城しない(笑)。 バン吉: 築城はバカにできないんですよ。 築城やっ ていかないと弱い。

編:兵士の数が追いつかなくなっちゃうんですよね。 はっしー:キーにする城は絶対やらなきゃダメ。

パン吉: 90人とかしか持てないと辛いですよね。後半だと1人で終わってしまいますから(笑)。

はっし一:グラフィックもなかなか見れないものがあるんですよ。幻の雪原とか湿地とか……。

バン吉: 雪原はトリスタンのほうとかでたまに。本 当に幻なのは廃城。これは偶然あたらないと。

はっし一: 敵が廃城の上に偶然いる時攻め込まない と見れない専用グラフィックがあったりして(笑)。

# キャラクターコンテスト

やっぱりシメはこれでしょう。皆さん、 待ちに待ったゲームの感想はいかかでしたか? きっと実際にプレイしたらお気に入りのキャラも変わったはず。ということで、「発売後だからできるキャラクターコンテスト」を開催しちゃいましょう! アナタのお気に入りのキャラをハガキに書いて送ってくださいね。応募は1つのハガキにつ き3名までOK。発表は最終回に男女に分けてする予定です。できればひと言メッセージもあるとよりグッド。採用者にはプレゼントも用意してます。特に思い入れのあるキャラ、見落としがちな隠れたキャラにもアナタの愛の手をさしのべてやってください。たくさんのご応募、お待ちしてま~す!

















ムーンパレス超特急

ぶりんせす危機



# 質問コーナー解説

こうして今まで書いてきたけど、中にはどうしても解けない人もいるはず。そういうアナタのためにも質問コーナーを開設します。アナタの質問にパン吉&はっしーが懇切丁寧にお答えします。ゲームが解けなくて悩んでいるアナタ。悩みをこのコーナにぶつけてみませんか? 宛先は隣を見てね。

# イラスト&おたより大募集

コーナーが終わるといっ てもほしいのが皆様からの 愛のお手紙。解いた感想や その他を送ってくださいね。 もちろんイラストもまだ募 集中。それぞれのお手紙の 宛先は、 〒103 東京都中央区日本 橋箱崎町24-1 (引っ越しま した) セガサターンマガジ ン編集部「ドラゴンフォー ス・スクランプル」係まで。 5月の上旬までが採用範囲 内に入ります。



の隅から間まで知り尽くした男だ。システム上の予期せぬパグに苦しめらシステム上の予期せぬパグに苦しめら

--開話休題--

編:さて、お2人のオススメのキャラは?

はっしー: まずウェインでやってもらえば、何で戦 争が始まったのかがわかります。で、それを裏から 見てるのかレイナートとゴルダーク。だからこの2 人はクリアしないとブレイできないようにしたんで す。だからどっちかでやってもらって、あともう1 回好きなキャラでやってもらえれば幸せかな。

パン吉:僕はミカヅキ。

はっしー:シミュレーションとしては一番辛くて、まあ面白いかな。

まの回口いかる。

パン吉:でもゴンゴスの軍団に強いんですよ、実は。 侍だから獣人をメッタ切りに(笑)。

はっしー:ゴルダークはまあ……(笑)。

バン吉:ちょっと驚く。

はっしー: いきなりオチから始まっちゃって(笑)。 バン吉: 意外とジュノーンでやる人も多いみたい。

編:顔が見たいがばっかりに。

バン吉: そうそう、すぐ見れちゃうんですけどね。 そういえば、ミカヅキシナリオのキョウエンの城は はっしーでしょ?

はっしー:うん。

バン吉:あれはとてつもなく強い/ あれはますゴンゴス側にいってちょっと寝かしておくんですよ。いきなり上に行くと大変なことになっちゃう。あれか実は壁なんです。ちょっとだけ制作者が善意をもって(笑)。いきなりゴルダークと戦うのはちょっと酷ですからね。でもって、ゴンゴスとレイナートとミカヅキって1つの城に集中するじゃないですか。それだけでも辛いのにこっちからはゴルダークが攻めてきた日にゃあ。ミカヅキの攻略はキョウエンを怒らせないという、一応これがポイントですかね。はっしー:レイナートがまた凄いんですよ(笑)。裏設定ばかりで。基本的にウェインのストーリーを横から見た、という作りにしたかったんです。だから逆に何もしなくても前に進んじゃう、と。

パン吉:そうなんですね、実は。

はっしー: それはそれで2回目だからいいかなと。 パン吉: 何もしないでもシナリオは進むけど弱いん ですよ。勝てるのかコレは、という。レイナートで やったらとにかく自分だけでもレベルアップ(笑)。 そしてレオンのところでハマる。最後にレオンとかを残していると行けなくなっちゃうんで、大変なことになっちゃう。シナリオ観賞用ですよね、あのシナリオは。全体像が見える。彼だけシナリオ的にも血筋が……。いつのまにそんな魔人が(笑)。

編:最後に一言お願いします。

はっし一:自分に合うキャラクターが必ずいると思うので、ぜひ思いっきり。感情入れてもらった分だけ楽しめると思います。

パン吉: とりあえず8シナリオと言わないまでも4つか5つくらいはやってほしいですよね。シナリオごとに違いますし、イベント量とかでも苦労してますので、できれば。細かいところにもこだわってますので、やっていただければ嬉しいですね。

編:どうもありがとうございました。





# LUMAR

PLVIDR BER STORY

TAN STERRY DES AREST

- ●角川書店
- ●8月発売予定
- ●6,800円
- **ORPG**

# 完成間近!? というわけでインタビュー決行だ!



このコーナーが始まった 頃にはシナリオすらも完成 されてなかったサターン版 「LUNAR」。しかしここへき で完成まであと一歩という ところまでこぎ着けた。も はや移植とは言えない全面 改訂の中でこれは意外にも 早い仕上がり(まあ待ってる 身には長いんだけどね)。そ こで今回は、ほぼ完成記念 (!?)として宮路社長&重馬 氏にインタビュー決行! ゲームにかける意気込みと苦 労話が存分に聞けそうだ。



# 佐藤 肇氏イラストコーナー

今回は魔法都市ヴェーンの様子を 紹介してみよう。空中に浮かぶ都市 であるヴェーンは、魔法力の結晶で あるにとどまらず、魔法が生きるル ナ世界の象徴とも言える。それだけ にこの町にあるすべてが他のどの町 よりも発達していなければいけない。 佐藤氏はその様子を下のイラストの ように表現している。もちろん、そ のアイデアはゲーム中にも生かされ ているのだ。





# 戦闘準備画面では

サターン版になって戦闘準備画面 もパワーアップ。 左上には敵が使う 魔法技も紹介されるようになった。 より作戦が立てや すくなりそうだ。







前回に続き今回も戦闘中の 魔法攻撃のグラフィックを紹介。とかく単調になりがちな 戦闘シーンのイメージを一掃 してくれるのが、魔法攻撃の ハデなグラフィックだろう。 こういった戦闘シーンもサタ ーン版になってパワーアップ した感がある。



# 宮路社長&重馬氏インタビュー!!

徐々に全体像が見えてきた「LUNAR SILVER STORY」。今回は久々に、制作の 要、シナリオの重馬氏とゲーム アーツ宮路 社長に、近況をうかがってみたぞ!

### すべてを新しく制作中だ!!

現状での制作状況を教えてください

宮路 もうこれは移植を通り越して新作並みに作り 変えているのでとても大変ですね。アニメシーンも 「LUNAR」以上の量とクオリティでやっています し、シナリオも全部違う。



重馬 シナリオは、最初 はこんなハズじゃなかっ たんですけど、村人のセ リフも含めて全部書き直 し。もちろん前作の使え る部分とかシチュエーシ ョンが変わってない部分

に関してはニュアンスは変えていませんが、基本的 には全て手を入れてます。やっぱり今見ると種拙な セリフとか、もっとこうしたらいいのにというとこ ろを放っておけないんです。それで結局全部直すハ メに……。1人1人のキャラクターについても、前回 もう1つ描きされなかった部分もあるので、そのへん を一生懸命描いてる途中ですね。

宮路 そういう意味では新作を作っているのと同じ。 僕から1つお約束できそうなのは、ゲームって最後 まで完成しないと自信をもって言えないのですが、 シナリオに関してはこれまでのRPGの中でも面白 い、十分満足できるシナリオになってくるんじゃな

いかなと……。その手応えは感じてますね。アニメの コンテなんかも非常に泣けるしね。

アニメシーンは何分くらい入るんですか?

宮路 ちょっとまだ確定していないけれど40分く らい。量的には結構ありまあすね。

重馬 今のコンテの長さだと、ほぼ「LUNARII」 の時と同じですね。ただ、アニメの表現自体は 「LUNARII」と方式が違うので、資間さんもリキ が入ってはるかに凝った絵コンテになっています。 いやあ、資間さんのコンテが、とても素晴らしい。

「LUNARII」の時にかなりすごいなと思ったんで すけど、今のコンテを見ると、ああ、あれは随分仰 えてたんだなということがよくわかりました(笑)。 全開ですね。

――シナリオの後半がかなりメガCD版と変わると いうことですが、

重馬 後半はそうですね。

宮路 大スペクタクル。

重馬 田作のメガCD版で皆さんからご不満だった こととか、いろいろお手紙をいただいてますので、 そのへんは真摯に受けとめて。盛り上がって、泣け て、最後はほのぼのして、ほんわりキュッとして、 ゲーム終わった後で外に出て月を見るとですね、あ そこで冒険したのかなあという(笑)。

――前号で声優陣が、発表されましたが。

重馬 レイクがいいですよ、レイクが。レイクがい い、大塚明夫さんが素晴らしくいい。録音中にもオ チャメなんですよ、あの人。ヒゲを生やしていて背 が高くてかっこよくて、まさにレイクという感じで すよね。若手の声優さん、氷上恭子さんとかにチャ チャいれるんですよ、不良中年が、という感じで (笑)。実に楽しそうにチャチャを入れて、そのへん がレイクとまったくイメージが一緒で、見ててよか



ったてすよ 主役のアレス とルーナについて 127

重馬!ええ、石田 彰さん氷上さん ともども、とても



よかったですね。今回のコンセプトとしてメインキ ヤラクター達はできる限り若い、キャラの実年齢に 近いフレッシュな方々を基本に置いて、ワキを固め る人がシブい人でガチッと固める。これは成功した と思いますよ。ジェシカの池澤存業さんとかもとて も雰囲気出ていましたね。

一ルーナが井上喜久子さんじゃなくなったんです n.

重馬 もちろん井上さんはよかったんですけど、心 機一転、メガCD版からサターンへ移行するので、で きるかぎり田作の色を残さないようにしようと。本 当に全部心機一転、もういっぺんがんばりますよと いう意味です。

宮路 いいと思いますよ。あとキャラクターがイキ イキと話をするような感じで作ってます。今回はキ ヤラのフェイスがずいぶん変わるんです。いくつか パターンを持っているんですよね。

重馬。そうですね、表情が変わる予定なので。

――最後に一言お願いしま

す。

宮路 今年の夏、1番期待 されるロールプレイングだ と自負してます。そういう 気持ちでやってますので、 お楽しみに!







敬 氏





まず最初に動の中心に小さな炎の輪が出現。 きないかと思いきや……。



目を見張るほどの火柱があちこちから立ち登 こんなちっちゃいんじゃ大した攻撃は場合で る! 場上魔法の中でも強い部隊が魔法だ。 動个体に使用可能。正式名称は……?



呪文を唱えた後、エネミーが薄水色のヴェー ルに包まれる。これで目標確定だ。そしてこ **の禮……** 



下方から現れた氷の化身のようなものが食い つかんばかりにエネミーを攻撃! 上から氷 の塊も! 敵!体に使用可能な魔法らしい

# 当の音画り

# フラ大戦が私の最初の こなればいいな

本誌■まず、プロフィールからお間 かせください。

森田■はじめは建築士になろうかと 思って、建築関係の専門学校に通っ ていたんですよ。で、1年半ぐらい行 ってて、何か違うと気付いたんです。 僕は昔から小説家になりたかった、 ならなきゃいけないんだって……。 じゃあ、どうしたらなれるんだろ



「サクラ大戦」ではブランナーとして大活 躍 ゲタを愛用する古風なお方た

う? とりあえず小説を書いている 人に会えばいいんじゃないかって、 広井王子のところに押しかけて行っ たんです。最初はアポイントをとっ ていなかったために門前払いをくら ったんですけど、その後自分で書い た原稿をレッドに送ったら会ってく れるといわれたんです。その時はま だこういう業界、レッドカンパニー に入るとは思っていなかったんです けど……。で、会ったその日に「来 い」といわれて、「ハイ」という返 事、それだけで決まっちゃったんで す。その当時は、まだ学校に通って いたんですが、これを機に辞めちゃ

ったんです。でも世の中には、その 日に会った若造を会社に入れちゃう 人がいるんだなぁと、ちょっと感動 しましたけど。レッドに原稿を送っ た時点で、「こいつは入社希望なんだ な」と扱われていたらしくて、トン トン拍子に話が決まったんです。

本誌■小説家に会おうとして、広井 氏のところに決めたのは何か理由が あるのでしょうか?

森田■ほかの作家さんはどうやった ら会えるのかわからなかったんです。 でも、広井は会社を作ってて、レッ ドカンパニーに行けば会えるんじゃ ないかと思ったからなんです(笑)。 一応住所を調べて、とりあえず浅草 まで行けば見つけられるんじゃない かって考えて、雷門まで行きまして、 それから探しました。

本誌■レッドで最初のお仕事は?

森田■事務所の引越しでした(笑)。 ですからはじめは引越し要員として 雇われたのかな、と思いましたよ。 それから半年は無我夢中で、あまり 記憶がないんです。パソコンも使え ませんでしたからそれを覚えたりし てましたね。あと広井と同行してい ろんなところに行っていました。そ のころから「サクラ大戦」がポツポ ツ動き出してきたんです。ですから、 私は「サクラ大戦」が初めてのゲー ムに関わった仕事なんですよ。

本誌■レッドに入社されて何年にな るんですか?

森田■2年半です。

本誌■現在の活動は?

森田■「サクラ大戦」での私の仕事分 は落ち着いたので、現在は作家を目 指して鋭意執筆中です。今の目標は 自分の名前が付いた本を出すことで

本誌■「サクラ大戦」ではどんなお仕 事をされたんでしょうか?

森田画「サクラ大戦」に関しては企画 の立ちあがりから参加していました。 そこで私が担当したのは、世界観の 設定やキャラクターのイメージ、性 格設定です。あとは、あかほり先生 からいただいたシナリオをゲーム用 に落としていく作業などです。

本誌■各先生方と一緒にお仕事をさ れた感想などをお聞かせください。

森田■あんな有名な先生方と仕事を するなんて、当時思いませんでした よ。で、印象的だったのは、どの先 生方もすごいパワーのある方だなと いうことでした。一流の方たちは細 かいことにもこだわるし、妥協がな い。本当にいい勉強になりました。

本誌■各種設定というのは、どのよ うに考えて生まれてきたものなので しょうか?

森田■そうですねぇ。ひらめきです かね。「おっ、これカッコイイじゃな いか」って。とにかく漠然としたイ メージでも、思いついたことをいっ てみるということが重要だと思いま す。細かい部分はあとから考えてい きます。あとパートナーに金子がい たので、かなりそういう面では助か りましたね。僕にない部分を補って くれる、本当にいいコンピだと思い

本誌■設定したものが、絵になって あがってきた時の感想をお聞かせく ださい。

森田■キャラクターに関しては、藤



島先生にイメージ以上のモノをあげ ていただきまして大変感謝していま す。メカは永田にやってもらいまし たし、信用していましたから問題あ りませんでした。ですから、自分で 設定したものが動いて喋るフィルム を見た時は感動しました。そういう 意味でもスタッフに恵まれましたね。 本誌■最後に森田さんの処女作、「サ クラ大戦」について意気込みをお聞 かせください。

森田■もう無我夢中でゲームを作り ましたから、私の最初の名作になれ ばいいなと思っています。一流のス タッフが一丸となって作った作品な ので、皆さんの期待は裏切りません よ。これをステップに、これからも どんどんいいモノを作っていきたい ですね。

本誌■ありがとうございました。

今日は広井さんプロデュースの イベントで金沢に出張です。イベ ント自体は大成功! で、今は打



ち上げの真 っ最中とい うわけです。 さすが金沢 は食べ物が うまい。普 段の私じゃ

到底お目にかかれないようなご馳 走に、すべてを忘れそうになっち ゃいますが.....

おっと、それよりお仕事お仕事。 レッドの営業としては本日お世話 になった方々へのごあいさつを欠 かすわけにはまいりません! お お、あそこにおわすは田中公平先 生! 「田中先生! 本日はまっ ことありがとうご……」「きたな、

左が常葉用、右が広井氏のマネージャー集時の名刺。世話人とは聞こえはいいが所詮、丁稚(漂)

越後屋」「は?」「君は時代劇の悪役 みたいな声だからね。だから越後 屋だ」「はぁ」と突然後ろから広井 さんの声。「わはは、おもしろい。 よし、今日から奥村は越後屋 だ!」。がちょーん!! ……ってな わけで、レッド営業、奥村〈声が 悪役〉越後屋です(トホホ)。新し

い名詞もできました。お納めくだ さいお代官さま、山吹色の名刺で ございますっ~。

追記:インターネットにレッド のホームページができました! アドレスは「www.red-ip.com です」!! ぜひ、ご照覧あれ!! メ ールもお待ちしていますよ。

# 連載台フ回・セガカラを検証する 8.炎の対決パート3

# カラオケ勝負!!

ういっす、アベベだ。今回は今や 日本文化のひとつにまでなったカラ オケにスポットを当ててみたい。知 人から聞いた話によるとセガカラは かなりマニアックな曲がそろってい るらしい。果たして私を満足させる 曲があるのか? ルーム料金はソフ





九州生まれのブランナー。企画思楽中の 時は真剣だが、あまり目撃はできない

トバンク持ちにしてしまえ// とい うことで、やってきました池袋 GIGO6Fのカラオケルーム。ちな みに収録曲の検証方法は、ヒットチ ヤートミュージックが収録されてい るのは当たり前のことなので、アニ メソングをどれだけフォローしてい るか、だ。歌本を見ると、哨通り多 い。昔のモノから新しいモノまでフ オローされている。しかし内容にバ うつきがあるのも確か。ビデオアニ メの歌があるのは好感が持てるが、 エンディング曲のフォローが少ない のは問題アリ。ぜひ改善してほしい。





# ルーム利用時のマナー

ここではカラオケルーム利用時の マナーについて語っておきたい。最 近、ルーム内で破壊活動を行ってい る不謹慎な奴等がいるらしい。特に 多いのは酒に酔った勢いでカラオケ に繰り出したのはいいが、途中で気 分が悪くなり、いらないお土産を置 いていくというもの。また、暴れて



強を敬うのが目的の場所なんだから 個家と はいえ、こういうのはよそでやってくれ!



BOUNDAY DE TENUNCE - NOTA AS ALTERNATION CONTRACTOR

壁にパンチしたり、マシンの設定を 勝手に変えるといった愚行はやめよ う。あとは全然関係ない部屋に入っ て他のお客に迷惑をかける困ったち ゃんも稀にいるらしい。 Hするなん て言語道断。うらやましいぞ(ア レ?)。ルームは公共の場。一人一人 マナーを守って上手に利用しよう。



自分は楽しいかも れないが、他人は朝つま らない。他の人に主席はかけるなが



-番多いパターンか? もちろん備品を壊。 たら非償なのだ。無謀なことはやめよう!

# 検証中に争いが勃発

私が「これだけ曲数があれば、2時 間はアッという間だね。ソフトバン クのおごりだし……」といったとこ ろ、千葉ちゃんが「なんすか、それ!? **阿部さんが呼んだんだからムッシー** ズ持ちでしょ。俺は金出さないよ」。 おいおい、当初の打ち合わせと違う ぞ (してないって)。

相切わらず打ち合わせかできていない2人





ルーム料金をかけて いざ勝負!





# そして結果は……?

カラオケ対決は各自3曲歌い、そ の総得点で競われた。レベルはかな り高く、誰がトップを取ってもおか しくない状況だった。しかし最後は 90点を叩き出したコミーが優勝//

	最高点	トータル
アベベ	81	231
コミー	90	245
千葉ちゃん	84	232

# で、やっぱりこうなる……

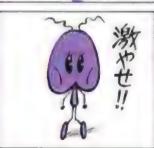
1点差で千葉ちゃんに負けたアベ べは、泣いた。帰り際、1人レジに立 ち寄り、お金を払うと同時にまた泣 き出した。果たしてアベベは千葉ち やんに勝てる日がくるのか?











# 3X3EYES 発売記念座談会

~吸精公主~S

本作の制作に関わった方々に集まってもらい、その 想い出とこれからの展望を熱く語ってもらったぞ//

本誌■それでは、まず伊藤さんから、 サターン版発売までの道程をお話い ただけますか。

伊藤■サターン版に関しては香港取材とかもあったし、イベントもやったし。その都度、緊張感がブワーッときましたね。で、今はちょうどエアポケットに入ったっていうか、フッと気が抜けちゃっています。一区切りついた、と。

本誌■社長にとって「3×3」とは? 板倉■一番最初が98版ですよね。





PC-98で「3×3」に関わり、常に新たな 試みでシリーズを制作している。

「3×3 EYES」を発売したのが。5 年ぐらい前から関わってるんですけ れども、あの当時アニメーションを ゲームの中に採り入れて表現すると いう手法がまだそんなに確立されて ない時代で、初めて挑戦的にやった っていうのが、すごく印象に残って ます。考えてみたら、今のウチの主 軸っていうのが「野球道」と「3× 3 EYES」。野球はやることが決まっ ているので、すぐにゲームのイメー ジが湧いてくるんですけれど、「3× 3 EYES」っていうのはドラマ性を 重視してますから、シナリオを構築 していく時間が非常に長いんですよ ね。ゲームの制作工程っていうのも まったく違う。ですから毎年ドタバ タやってたなというイメージがあり ます。伊藤のほうが「一区切りつい た」っていってましたけど、実際に は…… (一同笑)。もう、次の構想に 入ってる段階で発売を迎えちゃう。



役者、声優と大活躍。お忙しいスケジュ ールの中、参加していただいた。

何か、それを延々と繰り返してきて るようで、どっぷり浸かっちゃって るっていうイメージですよね。

本誌書「吸精公主」はサターンでの発売が最後になるとは思うんですが、 おまけCDとか、新しい試みとかを されていますよね。

板倉■「吸精公主」は、ウィンドウズ からプレイステーション、セガサタ ーンとプラットホームが変わってき てるんです。しかし変わる度に内容 面が変わったりとか、いろいろなマ イナーチェンジの部分があったんで すよね。今回、プレイステーション とサターンって、次世代機の中では 非常に似通ってるじゃないですか。 そこらへんで何か違いを出したいな と思ってたんです。後発なんでサタ ーンユーザーに、何か申し訳ないな っていう意識がどんどん膨らんでき て、何か違う特典的なものをつけな いといけないなと思ったんです。そ れは一体何にするっていうのが、な かなか思い浮かばなかったんですけ ど、前回のアフレコ打ち上げの時、 席上で辻谷さんがいったのかな? 計谷■はい(一同笑)。

板倉■辻谷さんからポロッと、「香港行きたいよ」っていう話が出て。 「そうだな」っていう、何か酒の勢い というか(笑)。

伊藤■そのときは絶対冗談だと思ってましたけどね。

板倉■俺もね、半分冗談だった。

辻谷■最初は確か、次作は香港で収録しようっていう話だったんですよ。 辻谷■向こうのスタジオ借りてアフレコする……。現場でアフレコしたら臨場感湧くんじゃないっていう話を冗談でしてたら、それが本当になってしまったというかね(笑)。

Ш

本誌■辻谷さんは八雲役ということで、ずっと「3×3 EYES」に関わってきたわけですが、八雲というキャラクターとの出会いから説明していただけますか。

辻谷■これは、出会いっていうと、 高田裕三先生の「3×3 EYES」が爆 発的に人気が出る前ですよね。「ガ ンダム0080」っていう作品がありま してね、それで僕と林原めぐみがメ インのキャラクターをやってたんで すよ。そのビデオのパッケージか何 かの絵を高田さんが描かれたんです。 それで、「3×3 EYES」をCDドラマ にしようっていう話があった時に、 高田さんがビデオのパッケージを描 いたその作品の2人でいきたいとい う話になって。それで決まったらし いんです。それで最初のCDが出た のが、5、6年前の話です。こんな に人気の作品になると思わなかった んで、当時は「ええ?」とかって思 ってたんですけどね。同じ役をこれ



だけ息長くやっているっていうのは、ほかにはないんですよ。多分、「3×3 EYES」はゲームに声を当てるといった走りですよね。その時は、とんでもないことになったぞ、と。台本がタウンページ、2冊ぐらいですからね。録るのに3日も4日もかかる。最初はとんでもないなって印象でしかなかったです。で、「吸精公主」がまた増えたよね。

伊藤圏そうです。

辻谷■またとんでもないなって (一 同笑)。

辻谷書確か1年ぐらい前にやって、 また今年もやるのかっていう思いで、 かなりしんどかったっていう感じで した。最初はとにかくしんどいなっ ていう思いしかなかったんです。例





「3×3」のシナリオを一手に引き受ける。現在、謎の次回作を執筆中。

えば役者としての立場とか思い起こ すと、やっぱり台本を飲み込んで、 自分がこういうふうに演じたいとか っていうのを出していきたいわけじ ゃないですか。でも、量が多すぎて それを全部把握することができない。 テストもやらずにそのまま本番にい ってしまうパターンで録っていかな いと時間が間に合わないんです。だ から、読みながら次の展開がわかっ ていく感じになっちゃうことが多い んです。で、ゲームのアフレコに関 しては、ちょっと違和感っていうの を持っていて、その気持ちが結構ず 一っと、ゲームのアフレコを始めた ときに思ってたんですよね。それが、 ちょっと意識が変わったなと思った のが、板倉さんのとの出会いだと思 うんですけれども、前にこういうこ とをおっしゃったんです。「今のゲ ームを作る人たちはある使命を持っ ている。それは、今子供たちが成長 していく上でゲームっていうのは完 全に1つのものとして確立されてい る。そうすると、そのゲームを通じ て人間形成とか感動を与えるものと か、そういったものを打ち出してい かないといけない。それがゲーム会 社の使命である」というふうにいわ れた時に、ああなるほどなと思った

んです。それと僕らが役者として表 現しようとしていることっていうの は、同じようなことなんですよね。 それは、何か人々に勇気を与えると か力を与えるとかっていうもので。 そのへんで共感するところがあった。 伊藤園いや、でも実際、ゲームの人 間もやっぱり勉強不足っていうのも ありますし、慣れてないっていうの もあるんです。例えば台本1つにし ても、僕らなんかワープロを使って 作成していたものですから、普通の フォーマットだと横書きで打ち出さ れちゃうんですよね。演劇とか、そ ういうアフレコの世界っていうのは 経書きなんですよ。上に簡単な状況



今回オープニングに命の大半をかけた作画監督。その映像は必見だ!!

が説明してあったりとか……。そういうのがなくて、ただ厚い、それも全部横書きのちっちゃい文字で、今思うとすごいやりにくいことをやっていただいてたんだな、と。

板倉■でも、やっぱりゲームもここまで普及すると、もう文化ですよね。 当然。だから、本当に、今の子供たちっていうのは活字に触れるよりもゲームに触れる時間のほうが長いですから、非常に彼らの人格を形成するうえで、大きなウェイトを占めてると思うのね。そういう面でゲームで感動を与えられる作品というのが 必要なんじゃないかと、いつの間に か自分に言い聞かせるようになった。 そういうものを書いてちょうだいよ ってお願いしたのが、山崎さんなん だよね。

山崎■そうですね。苦労してますよ (一周笑)。

山崎■僕、元々シナリオライターじゃないんです。アニメーションの作画から入って、演出をやって……。やっぱり、僕らの子供のころにアニメーションで人間形成をされてる。子



こ存知、茶製広報マン。常に細い目は八雲と同じ。おまけCDは見た?

供っていうのは、文学作品を読むよ り俗っぽいものを読みたがるじゃな いですか。見たがったりとかね。そ の中で、やっぱり語るものがないと、 本当に気楽でただ笑えて、そういう 作品だけを提供してちゃまずいと思 うんですよ。少なくとも人間形成に ある程度ちゃんとした方向で役立つ ものを提供しないと、やっぱり辛い だろうなっていう意識がある。「3× 3 EYES」って、これだけ原作自体が 支持されてる理由も、やっぱりそう いうところにあると思うんですよ。 やっぱり、高田先生自体が語ってる 人だから……。「3×3 EYES」って いう作品に関しては、そこはちゃん とくみ取った上で書いていかないと まずいなっていう意識があって悩む



最初に浮かんだ台 詞が「夢よ〜」なん です (辻谷)

んですよ。やっぱり、人間ってこう じゃないか、人間って何で生きてる んだろうとかね。特に「3×3EYES」 のキャラクターの特性からいって、 不老不死、死なない人間。人間になり たいっていう女の子が主人公にいて、 なんで人間ってそんなに魅力がある のかとかね。生きるとか死ぬとかっ ていうことにどういう意味があるの かっていう部分を語りたいために、 ああいうキャラクターがメインにい るんだろうなっていう気がするんで すよ。でも、普通の人間は、主人公 2人とはまったく反対の、限られた 命の中で生きている。人間として生 まれたくなくても人間として生まれ てきちゃってて、人間の嫌な部分を いっぱい知って、特に子供のころは 「大人って汚いな」って思ってるわ けじゃないですか。「あんな大人に はなりたくない」とかね。ただ、大 人になってくると見えてくる部分と か、親になると、親の立場から見る 子供の部分が見えてきたりするわけ ですよ。そういう部分を子供が見や すい、読みやすい、そういう媒体を 使ってある程度語れる連中がいない と、やっぱり世の中まずいなってい

# イベントも大好評 日本青年館がファンの熱気に包まれた!!

去る3月27日、日本青年館にて日本クリエイト主催のイベントが開かれた。当日の会場は超満員。改めて「3×3」の人気を思い知らされた。内容は「吸精公主S」のゲーム紹介に加え、声優さんたちによるトーク&ライブといった内容。イベント後半には、辻谷さんも参加しているVALプロジェクトの公演が行われるなど、中味の濃いイベントだった。



辻谷さん、林原さん、小森さんといった声 優さんたちが集合。トークも冴え渡る

出演者によるラ

ライブも超盛り上がり!「夢よ、そ して彼方へ」をみんなて熱唱!! テ ンションは最高層へ……



辻谷さん、西村智博さん、立木文彦 さん、玉川紗己子さんの4人で結成 したプロジェクトチームの歌と芝島

Brands



### 3×3EYES~吸精公主~S 発売記念座談会

う気がするんです。例えば声優さん の扱いにしてもデザイナーの扱いに しても、この人が人気があるからと か、今こういうのが売れてるからと か、そういう意識でしかものが作ら れてないっていうのは、やはり問題 があるって思うなら、少なくともこ の作品に関わっているメンバーは、 そうじゃない作品を提供していくべ きだろうなっていう気がすんです。 そのために作っているっていうのが 正直なところですね。

本誌■西井さんは「3×3 EYES」を 今までやってきて、サターン版「吸 精公主」を1つの区切りとしてお話 していただけますか。

西井■一番最初にやった時は、「3× 3 EYES」って知ってたんですけれ ど、読んだこともなくて、内容的な ことも全然わかんなかったんです。 一番最初に作った作品っていうのは、

割とわからないままにやってしまっ たっていう状況がありました。今に して思うと、かなり未熟な部分がい ろいろな部分であったんですけれど ……。「吸精公主」をやっている時は、



なきゃいけないと思

(山崎)

時間の経過とともにわかってくるこ とがあった。それは原作の人気の秘 密や何を表現しているのかっていう 部分で、自分の中にやりながらわか ってきた部分があるんです。何を表 現してやったら「3×3 EYES」にな るのか、そこらへんの部分が、割と 今回は出していけたかなっていう部 分がありますね。オープニングのこ とに関していうと、個人的に作りた くてしょうがなかったんですよ。や っぱり、「3×3 EYES」そのものを 表現できる、そういうものをとにか くやりたかったんです。だから今回

は諸手を挙げてやらさせてもらった っていう状況なんですよ。短い時間 の中で勝負できるっていうか、ある 程度語れるものが作れた。それが今 回のサターン版になりますね。オー プニングだけ見てもらっても短いシ ョートストーリーみたいな部分をと にかく表現したかったんです。

本誌■どうでしょう。辻谷さんの歌 117

西井■歌も結局、歌を作る段階で打 合せをやって、みんなも集まって、 こういう曲にしようかっていう段階 から参加させてもらえたんで。その へんの部分で、上手くマッチしたな っていうのがありました。

辻谷■そうですね。

板倉■俺、経営者なんだけど、採算 って度外視してかかったのよね(一 同笑)。だから、オープニング作るの もそうだし、主題耿作るのもそうだ し、これをやることによってどれだ け費用がかかってどうなるのかって いうことは、あまり頭で計算しない。 で、こうすると喜んでもらえるだろ うと。こうやると作品の質が上がる だろうとか。そっちのほうに意識が いっちゃって。それで会社が維持で きているんだけど、逆をいっちゃう と、すごい計画的に進めてない会社 なんだな (一同爆笑)。アニメ制作会 社と一緒にゲームを作り始めたのも うちが最初だと思ってるんですよね。 今なんか、もう、結構皆さん、やら れてるじゃないですか。アニメ会社 と連携して。それから、声優さんで もそうですけれど、声が入ってたゲ ームっていうのはあったんですけれ

ど、全編に渡って台詞を全部喋っち ゃうっていうのがなかったんですよ ね。これはユーザーからのアンケー トを見て初めてわかったんですよ。 何か、業界にとってはいいことなの か悪いことなのかわからないですけ れど、そういう前例を作ってきてし まったのかなっていう思いはあるん ですよ。ただ、主流になっているか ら、やはりそれは受け入れられる市 場があって、必然的にそうなったん だろうなとは思ってますけどね。た だ、最初にやって良かったな、と。 本誌■辻谷さんはオープニングを作



現できるものをやりた かった (西井)

メッセージはありますか?

辻谷■最初にオープニングの歌を歌 ってくれっていわれた時に、どうい ったことを詞にしようかなって考え たんですよ。とりあえず、八雲が歌 うわけだから、八雲の気持ちのほう で歌っていこうと思ったんです。そ の時に浮かんだ台詞が、「夢よ、そし て彼方へ」なんですよ。とにかく、 この言葉をサビのフレーズの頭につ ける。主人公2人の夢は人間になる





# メインで関わって、 これからもやるだろ う的な作品(伊藤)

ことですよね。人間になる夢を持っ ていろいろなところへ行くわけじゃ ないですか。彼方へどんどん向かっ ていくっていう、それがまずイメー ジの中にありましたね。八雪はパイ を思い続けて、絶対隠してるってい う感じだったんで、その部分を出し たいなって思ってたんですよね。伝 わっているんだけど、「好きだ」って 絶対いわないっていう……。 いわな いでいる関係っていうのを出したい なって思ったのが1つかな。あと、 「3×3 EYES」っていうのは、すご く地球を、すべてを駆け回るってい う広大なイメージが僕の中にある。 そういうイメージが出せれば……。 それが「夢」と「彼方へ」っていう のに繋がってくるみたいなものにな ればいいなって思ってました。歌は 駄目ですから、僕(一同爆笑)。

板倉置でも、いい歌ですよね。

本誌■ゲームのオープニングとして は、今までにないですよ。

板倉置ないよね。だから、みんなの 思い入れの結晶ですよ。それは、地 道に各関係者とコミュニケーション を取り続けた結果ですね。ほかのゲ ームメーカーさんにもこの話を…… (一同爆笑)。

伊藤田でも、あのオープニングって、 絶対そういう結果だと思います。

板倉■各関係者がそういう思いで作 った作品ですから。まだ実際にやら れてない方、まだ購入されたら、制 作者の意向を頭に置きながらプレイ されると、また違う発見があるかも しれません。ということでよろしく お願いします。

本誌■皆さん、お忙しい中どうもあ りがとうございました。





# かぶくろシオがシンクロ MAMIYOMO レディオキャラバンに出演!/

# それはある日突然の出来事だった!!



突然、伊藤氏からの電話で平田ビルから外へ出た千葉ちゃんが見たものは、ラジオの取材で待機している西村さんと伊藤氏。なんと「キャラバンして欲しい場所」の第1弾としてサタマガ編集部が選ばれたとのこと。でも取材は正午近く。編集部にはあまり人がいないのだが……

# いよいよ編集部に突撃!!



あまりの職業部の汚さに絶句する西村さん モノがゴチャゴチャありすぎるんだよな。

取材を受けるスタッフ

というわけで取材が始まったわけ だが、普段は取材する側にいる人間

が、立場が逆転した時にどういった

反応を示すか興味深いところ。それ

はラジオを聴いてのお楽しみとしよ

う。しかし、これだけはいえる! 西

村さんの質問にまともに応えられた

ヤツは1人もいない! 番組のため

に、頭の鈍いヤツらから何とかいろ

いろ聞き出そうとする西村さんの姿

この時編集部にいた人間は、徹夜 組の連中ばかり。そりゃ、編集やっ てる人間に早起きできるヤツなどい ないのだから……。その場にいた編 集者だって徹夜しているものだから、 思考回路は限りなく0に近い。それ に取材を敢行するなんで……無謀す ぎる。大丈夫なのか!? 西村さん!!

# に取材している画村さん 単粒



# は、ハタから見ても涙を誘われた。やっぱり寝てるヤツもいる!



冷蔵庫の由が

しっかりとサタマガ専用冷凝庫の中 8 て誘べていった。本当にご苦労さまて した

# レディオキャラバンはこんな番組だ!

役者・声優である西村智博さんと小森まなみさんがパーソナリティーを務める元気爆発番組。提供はもちろん日本クリエイト。番組の合間に流れる味のあるCMは必聴だぞ。番組内容は2人のフリートークから、パソコン、ゲームに関する質問に答える「パパパのパ」や、どこにでも出向く「キャラバンして欲しい場所」、おまぬけ体験を紹介する「とっぴんパラリンの

プー」、ポエム紹介の「ハートビート・イマージュ」、その他が目白押しだ。 みんなも放送を聴いてドシドシハガキを送ってくれ//



## くあて先>

〒552-01 ラジオ大〒552-01 ラジオ大 NACK5「MAM-♥C MOレディオキャラバン までコーナー名を書き加 えて送ってね!!



# 小森まなみさんから素敵なプレゼント



小森さんにも気に入っていただけた月花 のCGフォトに、本人の直筆サイン入り

月花のCGフォトに小森さんにサインを入れてもらった。これを5名の方にプレゼント。右下の応募券をハガキに貼って、

〒103 東京都中央区日本橋箱崎 町24-1 株式会社ソフトバンク セガサターンマガジン編集部

「月花サインCGフォト」係まで。 締め切りは5月24日の消印有効だ。

4月28日(日)は FM埼玉 (22:00~22:30) 79.5MHz ラジオ大阪 (25:30~26:00) 1314kHz

本誌を見ながら聴け!

# 最強クラブへの

Roads to SEGA Cup Vol.1

# セガ開発チームによる

このコーナーでは「プロサッカー〜」開発チームが、キミ達のクラブを直々に診断してくれぞ。第1回目は、サタマガ編集部で作成したクラブのデータで診断をしてもらったぞ。はたして診断結果は、甘いか辛いか酸っぱいか!?

# 今回のクラブ:太宰府ミストラル

代表ガス欠

スタイル 南米

ポジション	選手名	ポジション	選手名
GK	井上直之	MF	アギラール
DF	安永聡	FW	ウレーゴ
DF	大野正典	FW	フェルナンデス
DF	村田久光	FW(控え)	吉村卓
DF	室井市衛	MF(控え)	平川勝弘
MF	山上富士雄	DF(控え)	中田英治
MF	岩元洋成	DF(控え)	渡辺四郎
MF	川上義晴		

ホームタウン

長崎県太宰府市

経過年月

2年目3月1週前半

資金

2億1035万円

監督

渡辺直樹

スカウト

小宫惠一

クラブ代表より一言

セールスポイントは、なんといっても 攻撃力の高さです。外国人FWのツート ップと、リベロの安永らが、中心となっ て、リーグではそこそこの成績を残して ます。ただ、どうも中盤が弱いらしくて 点を取られやすいです。練習は、面倒な のでもっぱら監督まかせ。たまにランニ ングをさせるくらいです。経営面での悩 みは、なかなかお金が貯まらないことです。



ップ」が開催される。この連載はそれと連動したクラブ強化のためのページだ//

「Jリーグプロサッカークラブをつくろ う/」最強クラブトーナメント「セガカ

フェルナンデス、アギラールの2選手を軸 にしたクラブだと言えるでしょう。ただ、日 本人選手がそれに付いていけないのが問題で す。中盤の強化にはフェルナンデスを下げて みてはいかがでしょうか。しかし選手を見る 限り、中盤よりDFに問題があるようです。現 代サッカーではDFの攻撃参加は常識、後ろか らのフォローが少ないと中盤が弱く見えてし まいます。外国人の反則が多いのは、気性の 問題ですので仕方がありません。南米の選手 ですし(笑)。控え選手をうまく使い回しまし ょう。選手間の相性に関しては、特に問題は ないようです。練習は監督まかせにしないで、 常に個人のどこを強化するかを考えましょう。 DFの練習が必要ですが、この監督はあまり得 意じゃないようです。資金は、2年目ですの でコツコツ貯めるしかありません。まずは売 店を2つに増やし小銭を稼ぎましょう。売店 は早い段階で作ったほうがお得です。

# ここを強化しよう!!



# クラブカルテー選手や監督などへのコメントー

●本拠地 長崎県太宰府市

人口か少ない場所ですが、サッカー人気が置いことで 数われています。スタシアムまでのほがよくないので、 交通系のスポンサーから都市場合してもらうのも一つ の手です。 雨は少ないのでに限は必要ないでしょう。

●監督 渡辺直樹

まあまあの手続です。高級美計や奴隷官で長い指導をしますが、ローの経験がないため守備は今一つです。

●スカウト 小宮恵一

新人選手には強いのですが、即動力は情報不足です。

●GK并上直之

免成型の選手なんですか能力的にはちょっと……。

● DF安永聪

全体的にはやや地球な選手ですが、判断力、環味力で 構っています。その点ではリヘロ向きの選手です。

●DF大野正典

この選手も全体的こやや地球、よくいえば平均的です。

● DF村田久光

ティフェンスの鍵はこの選手が遭っています。 ●DE室井市街

ティフェンスの能力としては低めかもしれません。

●MF山上富士雄

平均的なため、切り札に欠けるのか気になります。

●MF岩元洋成

バス、キープカにセンスを感じます。吹き的な位置に

置くことで、より力を発揮すると思います。

●MF川上義晴

センスが良く、技術的にも若いうちに伸びそうです。

●MFアギラール

このクラブの中盤を支えて、必要手です。レベル的に日本人選手が追いついてきていないのか表になります。

●FWウレーゴ

助っ人としては少し疑いです。どのボジションでもこなせる実質があるので国宝しそうです。

●FWフェルナンデス

このクラブの目式。本来はMFのスペシャリストです。

●FW (控え) 吉村卓

海冲的に関のが実になりますが、緑質次第では……。

●MF(控え)平川勝弘

バランスが喪く、年をとっても活躍してくれそうです。 ●DF(控え)中田英治

レギュラーで使うには苦しいです。 薄神力はあります。 ●DF(控え) 渡辺四郎

苦しいですね。留学させて能力を上げるべき選手です。

診断してましい

# クラブ大募集

クラブ診断のコーナーで、診断してもらいたいクラブを募集します。「今回のクラブ」を参考に、ハガキにパスワードや各データ、一言コメントを書いて下記の宛先まで送ってください。診断してほしい問題点や悩みのタネなどをできるだけ詳しく書いてくれると、採用の確率がグッと増えるぞ。セガカップへの参加と違って、応募の条件は特にないので、気軽に応募してきてネ。ページに対するリクエストも待ってるよ!

**◆◆◆◆◆◆** あて先 **◆◆◆◆◆** 

T 103

東京都中央区日本橋箱崎町 24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン 「最強クラブへの道!係まで

# サターンへの移植もほぼ決定!?

シンプルな操作系で誰でも気軽 に陸上競技が楽しめる「デカスリ ート」。気になる開発は4月上旬現 在でほぼ終了し、アーケードに登 場するのも、もはや時間の問題と



いった感じだ。今年はオリンピッ クイヤーということもあって、ま さにその注目度はナンバーワン! さあ、レバーとボタンを駆使し世 界記録に挑むのだ!





MARIACLE MATCHETTAR







SEGA

EPT.#













本誌■まずデカスロンを顕材にし た理由からお願いします。

前山■単純に言うと某雑誌でデカ スロンの漫画やってまして(笑)。 というのは冗談で、連打だけだと どうしても勝てない人もいるじゃ ないですか。そういう人でも勝負 の楽しさを味わってもらおうと。 連打だけじゃなく、タイミング系 のゲームとかも用意して、総合的 SEGA AM R&D DEPT. #3 INTERVIEW PART1

# 友達同士やカップルで楽しんでください

な点数で勝負させてあげよう、 ということからデカスロンを素 材として持ってきました。

本誌■競技全10種目のモーシ

ョンは分担で? 前山■一応分担してますが、モ ーションの統一感を出すために 同じ競技は同じ者がやってます。 本誌■キャラクターも個性的で すけど、キャラデザイン的に意 図した部分はありますか? 前山■陸上の世界って、そんな に突飛な人っていませんよね。 だけどバリエーション豊富なぼ うがプレイヤーにもなじみやす いんじゃないかということで。

本誌

キャラによって得意種目 とかあるんでしょうか?

前山■それほど能力的に差はな いんですけど、体格によって若 干は有利・不利があると思いま すね。例えば円盤投げとかです と、背の高い選手なら投げる位 置が必然的に高くなっちゃうん で、それだけよく飛ぶとか。

本誌■視点とかもかなり凝って ますが、そのへんで苦労された 部分などがありましたら。

前山■格好良く見せてやるとい う部分でかなり苦労してます。 格好良く見せるカメラとゲーム がしやすいカメラは違うんです

よ。例えば100m走とか、単純に ボタンを押せばいいだけの種目 だったら、いろんな角度から見 せてあげたりできますけど、ボ タンのタイミングが必要な種目 だと、ゲーム性を重視したカメ ラで見せるようにしています。 本誌■では最後に一言メッセー ジをお願いします。

前山■単純な操作で、連打だけ でも遊べる。ちょっと懐かしい タイプのゲームなんで、友達同 士やカップルで、ほのぼのと楽 しんでほしいですね。

本誌■ありがとうございました。 (4月2日 AM3研にて収録)

# ガンブレードNY

●セガ●4月下旬稼働予定●MODEL2基板

# この浮遊感と爽快感を体感せよ!

ヘリならではともいえるスピーディな 画面展開と浮遊感、そしてリロード不要 のマシンガン、敵キャラと視点移動に搭 載されたAI、何度プレイしてもパターン 化しないゲーム展開……などなどその特 徴を挙げていくとキリのない「ガンブレ ード」。「デカスリート」に続き、こちらも 4月下旬には稼働が予定されている。本 作のゲームモードは、EASY、HARD、そ して今回は紹介できないがスコアアタッ クの3つ。それぞれ4ステージずつで構 成され、エリア最後のボスを倒すとステ ージクリアとなる。ステージ中には、そ れを破壊するか否かで、その後のゲーム 展開が変化する、などのフィーチャーも 盛り込まれているぞ。









The Big Apple needs your help.Go for it!

TASK: Destroy the terrorists is

やドラム缶は、破壊するとポム として利用できる。辺りの敵を 一掃できるので、うまく使えば 効果大/ ステージ中いくつか あるので探してみよう。

# テージはEASY4、HARD4の全8ステージ!

# 国連本部奪回

# まずはココで小手調べ

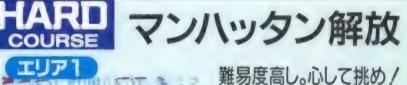
FASYコースの大きな目的は国 連本部奪回。エリア1ではタイムズ スクエアのテロリスト増援部隊の強 襲、エリア2ではミッドタウンに建 設中の対空要塞破壊、そしてU.N. H.Qを占領しているテロリストを 排除するエリア3、最後に偽装貨物 船を攻撃のエリア4、という構成だ。 まずはこのEASYを制覇すべし/



(1) を 数十分 二









性結構の高いコースを貸び、あえて死線ギリ リの歌いを揺むのおいいだろう

HARDコースはその名のとおり、 EASYと比べると随分と難易度が 高く設定されている。ステージはブ ルックリン橋のテロリストを追撃す るエリア1、エリア2ではバッテリ -パークでのテロリスト拠点制圧、 グランドアーミーブラザ強襲のエリ ア3、そして夜のミッドタウンを舞 台にしたエリア4、という構成だ。





最後の最後の追い込みでヘロヘロ状態の「ガンブレード」プロデューサー。本作にかける意気込みはハンバじゃない。

本誌■現在の完成度はどのくらいなんでしょうか?

山本■80%程度でしょうか。4月 末稼働に向けて調整段階に入って ます。

本誌■今回「ガンプレード」開発 のために、実際にニューヨーク取 材をされたとか。

山本■ええ。ボクとあと2人、デザイナーが行きまして。最初は資料とかもたくさんあって、"これだけあればできるろう"って思ってたんですけど、実際作業を開始したら、やっぱりできないってことになって(笑)。しょうがない、ごれは行くしかないだろうって。写真も2000枚くらい撮りましたよ。本誌■やはり資料だけでは足りなかったと?

山本■そうですね。もう全然足り



ないです。例えばタイムズスクエアとか、有名な場所っていうのは大体わかるんですけど、その裏側ってどうなってるの? とか、国連の横の道の向かいの建物はどうなってるの?ってことになるとわからないですよ(笑)。だから実際、ニューヨークに行かなかったらできなかったですね。

本誌■ニューヨークを舞台にした 理由というのは?

山本■最初、東京かニューヨーク にしようと思ってたんですよ。で SEGA AM R&D DEPT. #3 INTERVIEW PART2

### 実際ニューヨークに行かなかったら、 ここまでできなかったですね

も東京は「ラストプロンクス」で 使われてますから、じゃあニュー ヨークかな、と。

本誌■セガさんからはガンモノが 結構出てますけど、久々にマシン ガンを採用された理由などを。

山本■ひとつは「バーチャコップ」 との差別化という意味もあるんで すけど、もしあなたの前にマシン ガンと拳銃があって、どちらか撃 っていいよっていわれたら、やっ ばりマシンガンを撃っちゃいます よね。あんまリストイックにプチ プチ撃つんじゃなくて、バリバリ ドカドカって雰囲気ですか。でも いちばんやりたかったのは「空飛 ぶゲーム"で、やっぱり浮遊感と か、空を飛ぶ爽快感とかを表現し たかった、というか。でも、ただ 空を飛ぶだけのゲームを作っても あまり面白くないんですよね。街 の中を飛んで、ただ単にパリパリ 撃つだけだと実際ゲームになんな いんですよ。その対策として「ガ ンプレード」ではAIを導入して、 敵は敵自身に考えさせて動かして ます。だから、その状況に応じて 敵は適確に逃げていきますよ。

本誌■パターン化しないガンシュ ーティングも斬新ですよね?

山本■ガンシューティングとして は多分初めてでしょうね。あと視 点なんですけど、「パーチャコッ プ」とかだとプレイヤーの視点は 決まってますけど、そうじゃなく て、その場その場で最も有効、か つ気持ちいい視点切り替えをこれ またAIでやってます。

本誌■敵と視点、特に敵にAIが付いたということで、そのあたりのバランスはかなり試行錯誤されたと思うんですが……。

山本■今もしてます(笑)。ある程 度メドは立ったんですけど、やっ ばり思ったとおりに動いてくれないんですよね。例えば、撃ったら隠れるとか。"隠れる"って簡単に言いますけど、敵も隠れるって概念がどういうことかわかってないと隠れられないんですね。で、本当に隠れちゃうと今度は撃てないんですよ(笑)。だから完全に隠れちゃいけない、隠れそうにならなきゃダメなんです。

本誌■そのあたりは今後も煮詰めていく、といった感じですか?

山本」そうですね。敵のAlは大体できてきたんですけど、今度は視点のAlが大変で。例えば壁に当たりそうな時でも、当たる前に減速して、それらしく動かす必要がありますした。

本誌 りの動き自体もかなり特殊ですよね?

山本■一応 ニューヨーク行った ときに上から見た写真も欲しいと いうことで、本物のへりに乗って みたんですよ。でもあれは乗るモ ンじゃないですね(笑)。もう、気 持ち悪くて。わざわざへりってい ってるのは、プレイヤーが何に乗 ってるのか教えてあげないと気持



ち悪いからで、実際の動きとして見たら、ちょっと違いますね。本当のヘリコプターっていうのはあんな激しく急な動きはしませんよ。 昔、実際にヘリの動きを忠実に再現したパージョンがあったんですけど、もう酔っちゃいます (笑)。本誌■では「ガンプレード」も稼働間近ということで、読者へのメッセージをお願いします。

山本■とにかくガンガンバリバリ 撃ちまくるっていう気持ちイイゲームなんで、キモチよくやってく ださい。やってみるとわかります けど、戦術とか非常に深いんで。 あと、絶対に1コインでもクリア できますから、ぜひやり込んでほ しいですね。

本誌■ありがとうございました。 (4月2日 AM3研にて収録)



## LAST BRONX 東京番外地

#### 現在の開発状況と第4の キャラ、SAKIに迫る!

AM3研のラインナップの中で も、特にその開発状況が気になる 「LAST BRONX」。具体的な情報 は入ってきていないが、初夏出荷 に向けて開発も順調に進んでいる 模様。これまで触れていなかった ゲームシステムだが、基本システ ム及び操作系は「VF2」のそれと 同じ。特徴としてはコマンドによ る「投げ」の追加、ステージを利 用しての移動などが挙げられるが、 これも詳しい情報が入りしだい。



お伝えしていく予定だ。で、今回 紹介するのは、2人目の女性キャ ラSAKI。使用する武器はチョット 一般的には馴染みの薄い釵(詳細 はカコミ参照)。棍などに比べると リーチが短いため、それを補うべ く、キャラのフットワークはあく まで軽い。基本戦闘力はかなり高 いといえるだろう。













名前:SAKI 使用武器:サイ

## 武器解説:釵(サイ)の巻

「釵」は金属製の武器で、物打ち と呼ばれる最も最も以来部分の極 元から左右に分岐して突出する? 本の買、そして付け根柄の部分が 連なってできている。現在、一般 的に使用されているものは安全が 考慮されてか、物打ち部分が八角 形か、あるいは丸くなっており、 打撃性を置視した作りになってい

て使用されることが多いが、物打 **関部分での引っかけ、また柄頭で** の突きなど、反撃技も豊富に無り 出すことができる。

**早にのドか伝えたのかものル**生 ツ。中国、インドの仏像や仏教画 に見られるように複数のための仏 ある例が改良された武器であると でよく登場する"十手"も釵の変

(1) -- 27 (C , 3) 7 (S 1 ) 15 (S, 5) 1.



#### 新着画面一挙大公開!!

現時点の完成度は60%。とはいえ、具体的にどこまでできているのかは未確認だ。現状では大まかなゲームシステム及びキャラクター4体しか露出してないことを考

えると、おのずとその後の開発状況が気になるところ。新情報は引き続き本コーナーでお伝えするとして、とりあえず今回入手した最新画面写真を一拳公開しよう。

U.S. TETAL SETEMAN OF U.S. TETAL WILLIAM NEAR WAS FILL WOODS FAR



\$ + 102 - US \$ \$ 1 SEN YE EED!







AM3M PRESS!!

## ロケテでは確かな手応えを確信。開発も60%オーバー!

the deal to deal the fit at the HERRICAL PROPERTY.

制作もいよいよ佳境に入ってまいりました。現在(4月時点)の開発状況は60%を越えたところで、スタッフも毎日徹夜状態でスパート中です。実は先日、55%の状態でこっそり店舗でのテストを都内業所でおこないました。いわゆる「ロケテ」というヤツです。私も飛雄馬の姉、アキコさんのように店内の柱の陰から模様を見させていただきましたが、実に好調// 多くの方がひっきりなしに、楽しそ

うに、わきあいあいと、それはそれは大盛況このうえない状況でした。開発途中、それも6キャラしか出してない状態でこGOODな結果を得ることができ、私を始めスタッフも「いける/」という確かな手応えと、さらに面白く、さらに面白くしなければならないという決意を心に抱いたのでありました。発売まであとわずか。ますますがんばっていきます。

(AM3研:八塚敬昌)

AM R&D

DEPT.#3

#### モーターサイクルショーにマンクスTTが!

有明・東京ビックサイトで開催された日本最大のモーターサイクルショー、「江戸前・バイク博覧会」。国産・輸入ニューモデルなど500台ものバイクを展示、試集会やショッピングなどもできるこの博覧会、何と"シミュレーションゲームで公道レースを体感"というキャッチコピーで、

ツインタイプの「マジクスTT」が出展されたのだ。当日は日台繋いでの「TIMS杯 MANX TT SUPER BIKE選手権」が開催され、会場はまさに熱気と興奮の渦、大盛況のうちに幕を閉じた。当日はAM3研の八塚氏もインストラクターとして参加していたぞ/



#### Scoop/

#### マンクスTTに羊が出現!!

何と「マンクスTT」のバイクが、こともあろうに"羊"に変身/しかもBGMやSEまでソレ系に変化するという事実が発覚/ゲームを始める前に、ある操作をすると出現するこの裏技、そのコマンドはまだヒ・ミ・ツ。次号でドーンと発表する予定なので、それまで待てない人は各自で探してみてくれ/



#### これが普通の画面









TO MAN



早いもので、このコーナーも5回目。最近はAM3研に膨大なハガ キが寄せられ、感謝感激である。次号ではそれらに一気に大回答 する予定だから、期待しててほしい。今回はGW大型新企画だ!

#### ュラム内容(予定)

CURRICULUM

バーチャロン・ナウ

CURRICULUM 各機体設定秘話

B

CURRICULUM

奥義直伝ゲームレクチャー

C

**CURRICULUM** バーチャロンの世界観

CURRICULUM

開発秘話

受講者からの声

CURRICULUM

## 精帯の声-03

#### VIRTUAL-ON READER'S VOICE

●今日ついに/ラスポスのZ-GRADT を倒しました// 2カ月かかってやっ と見たラストシーンは、結構暗くて驚 きましたが……。MISSION COM PLETION(~??)ということで、地 球へ帰還するシーンが見られるかと思 っていたら、"圧力上昇"(という意味 なんでしょうか?)のメッセージが出 て、映像が歪みはじめて、ふっつりと 消えてしまって……。もしかすると、 レベルを上げるとハッピーエンドとい うラストもあるのでしょうか?? それ とも任務失败? サターン版では、明 るいラストも見たいので、期待してい ます。

Dr.ワタリ■ハイ、ではまず東京都・ 杉森和人さん。申し訳ありません。あ なたがご覧になったのは、パッド・エ ンディングです。一応このゲームは、 2通りのエンディングがあります。ジ グラットを時間内にHP=Oにしない とバッドに直行です。

●今度出た白いサターンは背中に背負 えってことですか? 誰か作ってくれ ないかな、本当にサターンを背負って るテムジン。コスプレ、コスプレ~。 Dr.ワタリ■大阪府・田中伸也さん。

# サターン背中に背 負いたいですか。 サターン型デイバ ックなんていいで

し続けているんですが、冗談だと思わ れて相手にしてくれません。「欲しい」 と思う人はブッシュのハガキを/

自体を報信がなければ



●サターン版「パーチャロン」への提 案です。問題となっている2P対戦圏 面ですが、私はタテ割りがいいと思い ます。基本的にテレビは横長に作られ ていますし、最近はワイドテレビも普 及してきているので、縦に2つに割れ ば画面も正方形に近くなります。また、 分割画面だと、相手の画面(行動)が見 えてしまうという欠点は、テレビの中 央に方眼紙やブラ板で自作した板を取 り付ければ相手の画面は見えなくなり、 よりアーケードの雰囲気に近くなりま す。いかがでしょうか?

Dr.ワタリ■最後は埼玉県・テツヤく んから。なるほど、自作パーテーショ ン案ですね。これは意外と効果あるか も。ちなみに、仕切り板同梱ソフト、 みたいな感じで売り出したら、みなさ ん怒ります?



Vol.5

## CURRICULUM

#### VIRTUAL-ON ONE POINT ADVICE

## 事集:アファームド~男の生き

#### アファームド・エースパイロット イッシー・ハッター軍曹大いに語る!

今回は、現役パリパリのアファームド・パイロット、イッシー・ハッタ 一軍曹においでいただき、いろいろお話をうかがうことになった。軍曹 は、こと近接戦に関してはズバ抜けた能力を持ち、同僚のエース・バイ ロット、ナルー少尉との近接戦闘限定マッチでは、100戦中96勝4敗(うち 74連勝を含む)を記録したこともある、という猛者である。では……/

Dr.ワタリ■こんにちは、軍曹。 イッシー軍費量どうも。

Dr. ■で、いきなり本題ですが、ズバリ、 トンファーをヒットさせるコツは?

軍曹■勇気/気合い/根性/そして技/ Dr. ■は、はあ·····。

軍曹■とにかく、サイドから攻める/ 回り込みを多用せよ/ 正面から切り込 む場合、相手がスキを見せた時の通り魔 トンファー/

Dr.■…しょっぱなから、かなり専門用 **語かちですな。ちなみに アファームド** 

のショットが弱い、との苦情が全国のバ イロット連から上がっているのですが…。

軍曹■アファームドにショットはいらん/

Dr. ■そ、そんなものですか·····?

戦機■とは言うものの、さすがにそれで は辛い戦いも、ある。

□ 「・・・・・・。で、そんな時には?

軍曹書いくつか挙げよう/

1 遠距離で使用せず(セコい戦闘は慎め) 己前(斜め前)ダッシュショットは、敵の ダッシュ硬煮を狙うべし(有効度日) 3横ダッシュショットは、近距離で使う

> べし(有効度日) 4 ジャンプショットは、 敵のダッシュ硬直を狙う べし(有効度A)

上記、4点/ どれも 有効なり/ が、当方の 動きを読まれれば、反撃 開選いなし/ 読まれぬ よう戦術には常に変化



ハッター軍曹 ワタリ

いび飛りを語ってくれた

らチクチクショットを撃つVRにいらつ いたことはないか/ ダッシュだけで勝 っていい気になってるVRにはらわた煮 えくり返ることはないか/ しゃかみシ ョットばっかり撃って強かってるVPに ムカついたことはないか/ 私から言わ せれば、ヤツらはニセモノ、不均の輩/ 存在価値、微摩もなし!

Dr.■あー、もしもし、軍曹…?

車曹■(意に介さす)彼らを成敗すべく、 開発された特攻型VRアファームド/ これすなわち異の男のVB/ 男子たる ものこの機体を駆らずしてなんとする!? Dr.■ぐ、ぐんそ…。

軍機■レパーを後ろに入れるな/ 敷前 逃亡は重罪なり/ いついかなる時もト ンファーのチャンスを送すべからす/ 反撃の危険ありし時は、即時ジャンプキ



annual markets A STATE OF THE RESERVE J. 10 T. 10 T. 10 to a little to 21 6.16 7 6

219



ヤンセル/ 回り込みを忘れるな/

Dr. .....

軍機■最後に/ アファームドのパワー 源は、諸君の勇気/あふれんばかりの 勇気を見せてみろ/ 彼は必ず応えてく れる/ 以上/









## セガAM2研

OFFICIAL CORNER

Vol.21

大型連休を前にして、AM2研エクスプレスも風の前の一区切りって感じかな。 その代わり、そろそろ次の話題作が登場か……? 今回はその予告編だぞ!?

## 緊急対談! サターン版「バーチャコップ2」は出るのか?

## 機野貴志の廣吉明人



ゴールデンウィークも目前になると、そろそろ海外では5月中旬の°E 3°、日本では6月上旬のトイショー出展作品周辺がざわついてくる頃、当然各社とも、これに向けて急ビ

ッチで開発を進めてくるはず……。というわけで、サタマガ」では、サターン版「バーチャコップ2」は出るのか?を追求すべく特別対談を組んでみたぞ。これは必続!





### 難しいとは思うけどできないとはいいません!

本誌■まずはおふた方ともご無沙汰 していますが、最近はどのように? 廣吉■この間まで、AOUショー作品 のちょっとした手伝いをしてたりし たんですが、今はまだちょっとお話 しできない別の新作のデザインのほ うを手掛けてます。

磯野■僕のほうはじつはあるプロジェクトに組み込まれまして、今は死ぬほど忙しい毎日を送ってます(笑)。本誌■ところで、サターン版の「パーチャコップ」が大ヒット発売中のようなんですが、この時期仮にサターンに「パーチャコップ 2」を移植するとしたら、その可能性のほどを両

作品に深く関わっていたおふた方におうかがいしたいと思いまして……。 廣吉■う~ん、完全移植となると、 正直難しいですよね(笑)。以前にもお話ししたことがあると思うんですが、「バーチャコップ」は「1」も「2」もMODEL2ボードを使っていたんですが、「1」の頃はソフト的にもデザイン的にもまだ余裕が残っていた かなっていうのがあったんですね。 でも「2」のほうは、MODEL2のそうした余裕をまったくない状態にま で詰めて作ってますので、これをサ ターンに移植するのは難易度的にか なり高いと思いますよ。

磯野■僕は「1」の移植をやりつつ、 その隣でアーケード版「2」の作業 を見てましたから、「1」と「2」が



# Sea of the sea of the

どれだけ違って、サターンへの移植もどれだけ大変かはよくわかるんですが、「1」と「2」っていうのは、本当にシャレにならないぐらい違いますよ。僕なんか、「1」をやってた頃はある程度のところで「あ、こうすればなんとかなるかな」ってパッと頭に浮かんだりしたんですが、「2」を移植するなら、サターン版「1」で使ったノウハウの10%ぐらい流用できればいいほうで、ほどんど新しい方法で臨まないとダメかなって思いまずから

本誌■廣吉さんのほうで他はできなくても、ここだけは移植してほしいという部分はありますか?

廣吉■「1」の時と違って、「2;は、スピード感とか演出的なダイナミックさをかなり強調して作ってますので、まずはそのへんをあまり損なわない形で移植してほしいですね本誌■「2」ではキャラが増えてますが、サターンでこうしてほしいとか、

## 「僕を驚かす移植を見せてほしい」

どうしたいとかはありますか? 廣吉■そうですね。やっぱりアーケ ード版の頃に残念だったのは、せっ かくキャラが3人いるのに、ゲーム の中ではあんまりその特徴を生かせ なかったっていうのがありますから。 ですから、もしもサターンでやるの なら、逆にそういうビジュアル的な 部分で付加価値をつけて、世界観を 広げてほしいですね。あとやるのな ら、同業他社のものには負けないよ うなものを期待したいですね(笑)。 本誌■サターン版「1」は裏技もいる いろありましたが、「2」では何か? 破野■同じ裏技はなくして、新しい やつをいろいろ入れてほしいですね。 個人的には「1」の7,800円分遊ぶと デモが変わるという裏技が好きだっ たんですが、"ガンセレクト"のよう に実用的で、それでいてシャレのき いたものをまた見せてほしいなと。 本誌■ゲームモードで言うと、サタ ーン版「1」には "射撃訓練モード" がオリジナルでつきましたが、「2」 の際には何か入れてほしいものはあ

廣吉■あれは横で見てて思ったんですが、サターンオリジナルモードって、移植作業とは別に本当にない時間の中からスタッフが頑張って作ったものでしたからね。ただ、もう少し踏み込めば、まだ面白いものがで

りますか?

きそうなのも事実ですから、そのへんのアイデアには期待したいですね。本誌■「KOF'95」で使われたツインアドバンスドロムシステムって、移植の際に、応用はありそうですか? 磯野■どうしても、RAMの容量内に収まりきらない部分の一部に当てるとかはできると思いますが、それで値段が2倍3倍とかになったら意味がないですからね。今のところはなんとも……。どうかな(笑)?

本誌■機野さん、最後に何か一言。 機野■サターン版の「2」をやる人 間がいると仮定してですか?「頑 張れー」と(笑)。……それは冗談に して、個人的には、「1」の移植のデ キも、ある程度みなさんには驚いて もらえたと思うんですが、「2」では それ以上の驚きを僕らに与えてほし いですね。その意味も込めて頑張っ てくれと言いたいですね。

本誌書ありがとうございました。今後のおふたりの活躍に期待します。





#### Check<sup>1</sup> サターン版 発表の時期

「1」の時は4月上旬・トイショー前

昨年のサターン版「バーチャコップ」は まだテクスチャーを貼る前の状態で、4 月上旬に初公開された。「2」が年内発売 を予定し、トイショー出展を狙っている のなら、公開間近とも考えられるが…?



#### Oheck 2 新キャラ・ジャネット デモムービーも強化か?

もしもサターンになるとしたら、一番 最初に考えられるのがデモムービー等の 追加。最近は小説化などで、キャラや世 界観もユーザーに浸透してきているだけ に、サターンでさらに広げてほしいが…



### 「2はスピード感が命ですね」



●セガ●アーケードゲーム●5月下旬登場予定●MODEL2基板

### AM2研が基本と全キャラの使い方を指南!

昨年の年末に急遽発表され、話題 をまいてきた「ソニック・ザ・ファ イターズ(仮)」だが、いよいよ開発 も急ピッチで終盤にかかり、あとは



5月下旬頃の登場を待つばかりとなった。大きなセガのAM施設では、ゴールデンウィーク明けには見かけることができるかもしれないぞ。

というわけで、今回は、この登場 間近の最新作にすんなりと入れるように、開発のAM 2 研が基本的な遊び方と各キャラの使い方をワンポイントアドバイス。従来の対戦格闘ゲームと違う部分や遊び方のコツがわかるぞ。狙いのキャラはどれだ?









#### SONIC THE HEDGHOG









#### 「VWSMY0のFニF

ソニックらのスピンアタック系の核は 飛び道具系の技をはじくことができ、パ リアも明れます。特にソニックのスピン は全キャラー強力でスパイラルスピンで 変化もつけられます。 攻めキャラですね。

#### KNUKLES THE ECHIDNA





#### AM2解まりひとこと

ボクサー風のボーズをとるナックルズは、他に持つ足技やスピン系の技よりも パンチ系の技のほうか強くなっています。 特に避けバンチは路め込みも深く強力。 駆はないがストイックに勝つキャラです。

#### MILES TAILS PROWER





#### ANSWEAD AND

派手な決め技はないけど、どれもが標準以上の戦力を持つテイルス。プロペラダッシュが石旋回、左旋回、前進と自在 に握れるので、相手の飛び過興を避けまくっての攻撃も可能です。投げも強力。

#### AMY ROSE



#### AMEMICOUSE

間発初期から楽しい技か満載だったエミー。ピコピコハンマーはPPPだけでも強いですし、あっちむいて木イもかなり有効です。出か速くダウン攻撃にもなるヘッドスライディングもオススメ。



## 前にココをチェックしよう



ステージの周囲に囲みがあって、 耐久度のあるバリアがあるという点 では、システム的に「ファイティン グバイパーズ」に近いものもあるが、 実際は"左右の避け"ができること でかなり違った遊び方ができるよう になっている「ソニック」。全キャラ 共通の"避け攻撃"は相手の攻撃を 避けてから、かなり踏み込んで攻撃 するため、威力が強く有効だ(特にソ ニック、エミー、ビーン、バーク) また、バリアで相手の必殺技を止め ておいて、投げをかけるなども可能 コマンドも簡単だから楽しもうぜ!



a nation relation tales at 17111 74 まれるというないた。 おまりつに 持つタメーニでするなり有れる。けるとしこ MATTER OF A CASA CA ART A VI VI LE COLF DAVAGE 二个在我的人的人或其实是否,这种的特殊一个



TO TO PORT . FRIIT - 1 1 61 INTO C. CORPORATE WITH THE RESEARCHED MARKETALT | 大計 | なきちずのように回りごみりてきる | 利利日 || 金田の計画は単元 (人名) || おかりに向か



現場のは全まりつかあえる"智力し"(安全す ・・・使えるためつりはははな更多変更り、最 って、る髪中にすからを押する、Wijfuth "女性上诉讼"的直接的报卷。 新仁州亚湖市大 







#### ANG THE SNIPER











#### ハ州と得よりひとこと

とにかく爽快に撃ちまぐれるファング。 10 しか持ってなさそうな絶は、しつは たくさん持ってまして、弾切れもなく、 デカイ銃とかも出したりします。しっぽ も聞けいかないのでかつかれたらそれで。

#### PIO THE CHAMELEON









#### ハ州を得よりひとこと

エスピオはベロ攻撃が得意なので、普 過の関われから少し解れた中型変態が戦 いやすいですね。踏み込みの強い"よけ ペロ"とリングの3/4ほども伸びる"長べ 白玫製」で全型のいを対応しましょう。











#### イツスを見ていい。

ファングのコルク鉄砲のような直線的 な対象に一個、政権報を担く選択権はもで き、細急をつけた戦い方ができるピーン。 きつつきアタックやも一れつアタックも 愉快ですた、ややスキもあるので要主意。













#### AMS例よりひとこと

パークは投げ技が各権あって適好みと **易えますね。3回はさみパンチも強力で** 表快ですが、よけパンチで相手を縮めて おいてKを当てると威力はさらに大きい です。投げと打撃の召択で攻めましょう。



#### PERSONAL FILE



#### セガエイジス世代に捧ぐ巨匠伝

## 第1次セガサウンド黄金期を作った男

## Sound Creater

AME AWW W部・サウンドセク 昭和140年 4 月12日生まれ、A型

昔から、セガのゲームサウンドは定評があったが、その 先駆けを作った人物がAM2研には存在する。輝かし い足跡と大きな金字塔を打ち立てた、伝説のサウンド コンポーザー、AM2研最後の大物がついに登場だ!

#### 当時なかった バンドっぽいBGM

本誌■ますHiroさんのプロフィールからお願いします。 Hiro■入社して12年目なんですが、サウンドに入る 前は2年間ほどプログラマーだったんです。その傍ら、 趣味でパンドをやってまして、鈴木部長から「今度「八 ングオン』というゲームがあるんだけどもバンドっぽ い曲を書いてくれ」と頼まれたことがきっかけですね。 本誌量今は作業的にどんなことをやられてるんですか? Hiro■AMサウンドの中にシステム開発というのか ありまして、今はそこでサウンドドライバーや開発ツ 一ルを作っています。

りスタイルというのは、何かありましたか?

Hiromあの頃のゲームミュージックって "いかにも" 電子音楽でしたので、逆にゲームっぽくないっていう のを目指して作ってましたね。でも「ハングオン」の 頃は、まだそれほどこだわってなかったと思います。

本誌■「アウトラン」はBGMを3曲の中からセレクト できたのがかなり画期的でしたが、そのアイデアは鈴 木部長が出したものだったんですか?

Hiro

どちらだったか覚えていないんですが、鈴木 部長と普通に話してて、ドライブの時にはFMラジオ などでBGMを選曲できるのは普通だろうということ で、入れたように覚えています。

本誌■「アウトラン」の3曲はどれも名曲なんですが、 何かエピソードなどはありますか?

Hiromますパッシングブリーズとスプラッシュウェ ーブの2曲は、注文がきて作ったんです。スプラッシュ ウェーブは、本当はロックって言われたんですけど、 ロックにならなかったですね(笑)。で、残り1曲は自由

にしていいということで、好きに作ったのがマジカル サウンドシャワーだったんです。その頃は、ラテンが 大好きだったんで、あれが一番気に入ってますね。

ウメ 音楽 CD(・1)のライナーにある「ロケテストに 出すためにギリギリまで徹夜して作ったので、あまり 最後まで詰めていない。あとで詰めればいいやと思っ てたところで、結局時間がなくなってそこまでになっ てしまった」というの話は、有名な話ですね。 Hiromあの頃は結構いい加減だった(笑)。

#### 指がぼろぼろになるまで 毎日ギターの練習をしました

本誌■「アフターバーナー」のBGMも印象的なんです が、鈴木部長は「ドップガンのイメージ」とよく言われ ますけど、音楽的なイメージもそうだったんですか? Hiromsずギターをメインにしたいっていうコンセ プトがありましたね。だったら自分で弾かなきゃいい 曲はできないだろうということで、とりあえずギター の練習をしました。でも、それまでギターを真剣に弾 いたことがなかったので、毎日手がポロボロになるま で弾いてましたね(笑)。

スメ■「ファイナルテイクオフ」と「アフターバーナー」 の2曲って、ゲームに使われているものだとメロディ がないですよね。でき、音楽〇〇 (~ 2) 版にはメロディ が入ってたんですが、あれはやはりギターの力強さを 出したいから、あえてメロディをとったんですか? Hiro■メロディを入れると普色とメロのイメージで 結構キレイな曲になっちゃうんですね。開発中には、 実際にメロディありとメロディなしの両方を作ってみ てゲームをやってみたんですが、やはりリズムで押し たほうが「アフターバーナー」のイメージに合っている だろうということで、メロディなしのを採用しました。 ウメ■当時セガは、他社のビデオゲームの基板と比べ ると、ズバ抜けて性能が良かったですよね。

Hiro量う一ん、他社はあんまり気にしてなかったな (笑)。昔は、ハードの設計担当には軽く要望を出すぐ らいで、それほど綿密にミーティングをしていたとい うわけではないですから。

ウメ■先にハードができて、じゃあこのハードだった らこういうことができるんじゃないかという感じ?

Hiro■そうそう。例えば「ハングオン」のPCMだっ たら、当初はポイスを出すためのシステムだったんで す。そこで、声が出せるんだったらドラムも出せるだ ろうということで、頑張ってドラムを入れたりとかね。

#### 部長にはずいぶん ボツにされました

本誌■当時の各作品のリーダー、特に鈴木部長のBGM に対するリクエストなどはどうだったんでしょうか? Hiro■厳しかったですね。ボツも結構ありましたよ。 ウメ

音楽

〇

〇

(・2)

の

ライナーによると

「アフターバ ーナーは、20曲ぐらいボツにされた」とのことですが、 ひょっとしてこれは……?

Hiro動他に維がいるの(笑)?

本誌■体態シザーズ以外では「ファンタジーソーン」 も担当されましたが、あの曲作りのコンセプトは? Hiro■あのゲームは開発中から面白いと目をつけて まして、曲としても明るい、自分の好きなノリに仕上 行られましたね。とりあえず、開発からは「シューテ



#### 当時誰もが影響を受けたHiro 師匠の名曲の数々が今甦る……

スペースハリアー エンデューロレーサー

セカ初のPCM音点をリ ズムに用いた 拠地感 を誘うBGMカ年B銀度の



さらに基板の性能があ かり、タムのフィルイ



ドラムソロも入ってさ らにバントっぽい曲橋 成に アレンジ希望 /



軽快なサンパのリズム は、FM音楽のみとは思 えないほど美しい



当時、すべてか新聞だ った軽々で心症機いが ウント 3曲から浮曲



Hiro師匠が手がけた作品は、下記のタイトル以外に「ダイナマイトダックス」「ヴァーミリオ ン」「レンタヒーロー」「GPライダー」などなど、どれもBGMには定算のあるタイトルばか

り。ハイスペックボードはもちろん、FM音源だけのボードでも数々の名曲を生んだ。

ついにギターをもサン ブリング。ゲームにベ



一か制象的 Bステー ジか一番人気だった

インタビュー脚注 今の中高生には聞き慣れないキーワードもありそうな、 今回のインタビュー。ここでは、ポイントとなる単語を 解説し、当時のゲーム業界の1ページを紐解くぞ。

☀注1:SEGA GAME MUSIC Vol.1



187年3月、アルファレコードより発売された。 セガ初の音楽集。収録タイトルは、アクトラン。 「スペースハリアー」など。当時はレコードも全 盛だったので、LPを持っている人は貴重かも。 「アウトラン」のみ、サイトロンから1500円シリ 一ズとして再発売された

●アルファレコード●28XA-107

●2.800F9

#### \*注2: SEGA GAME MUSIC Vol.3



187年10月、アルファレコードより発売、収録タ イトルは「アフターバーナー」「SOL「スーパー ハングオン」「ダンクショット」など。「アフター バーナー」は、サイトロンから1500円シリーズ として再発売され、それにはメロディなしの基 振森繰りが収録されている

●アルファレコード●28XA-109

●2 800円

#### \*注3: SEGA GAME MUSIC Vol.2



187年6月発売。収録タイトルは「ファンタジー ゾーン。「ハングオン」「エンデューロレーサー」 「カルテット」など。このシリーズには必ず観測 が移載され、ライナーには開発にぼれ話が精動。 マニア心を大いにくすぐられた。

●アルファレコード●28XA-108

●2.800円

#### \*注4:SST-BAND

セガ社員とスタジオミュージシャンで構成されたゲームミュージックパン ドで、当時としてはかなり画際的だった。MZA有明、中野サンプラザ、日 本青年館などでライブが催され、アレンジCDも立て続けにリリースされた。 ちなみに、SSTとは "SEGA SOUND TEAM" の略。





#### ※注5:ファンキーKH氏

Hiro師匠と共に当時のセガサウンドの代表ともいえる名コンポーザー。 強 特のベースラインに触了されたファンが輸出し、下述の「Beep/」。以上で も人気者だった。代表作は「カルテット」「SDI」「スーパーハングオン」など。

\*注6:「Beep/」



本誌「セガサターンマガジン」の 前身ともいえる、総合ゲーム誌。 創刊は1984年12月。この業界では 最古の歴史を持つ。ゲームミュー ジックが流行する以前からソノシ ートを付録でつけたり、ゲームク リエイター等の関係を連載したり と、かなり無欲的な試みをやって いた。セガ関係の指摘には労働か

ら突っ込みが観く、'85年後半から'88年頃にかけては、セガに関する記事が 絶頂を迎える(ちなみに、当時すでに「スペースハリアー」開発時には鈴木 裕氏が"陽発の鈴木さん"として登場していたり(美)、現在AM4研にあた る筐体研発設隊に対するインタビューもあったりしたほど)。今のゲーム業 界を支える中盤ところの多くが、ユーザー時代にこの雑誌を読み、憧れ、 そして養われていった (本当)。以上、文章・梅田浩二

#### ことで、海外版は入れましょうってなったんです。 気合いの入った「ヴァーミリ オン」と「レンタヒーロー」

ィングっぽくない曲を」というリクエストだけあって、 あとは好きにやっていいとのことだったので、曲も次

から次へと浮かんできました。でも本当は全曲にメロ

ディを入れたかったんだけど、開発期間が厳しくて、

メロディ入れてないステージもいくつかあるんですよ。

ウメ棚でも、なぜか音楽〇〇(・3)ではメロディが乗っ

Hiro■じつは、海外版のリリースが後だったんです

よ。メロディを乗せてみたら「こりゃいいや」という

ていますよね(笑)。

本比■メガドライブの「ヴァーミリオン」や「レンタヒ ーロー」も手がけられてますが、曲作りでの苦労話は? Hiro■「ヴァーミリオン」は、長いサンプリング音を 再生できるようにドライバーを自分で改造したんです よ。それをうまい貝合に使った作品にしようというこ とで、オープニング時にオケヒットや雷の音などを入れた んです。いろいろ研究して気合いを入れて作りましたね。 本誌■RPGということで苦労されたことなどは? Hiro

当時、開発中にいるいる作ったけれど、体感ゲ ームには静かすぎて使えない曲も結構ありまして(笑)。 そういうのを「ヴァーミリオン」に投入できました。 RPGということでまったく今までと違うジャンルで したから、これも楽しかったですね。

ウメロ「レンタヒーロー」のボーブニングの、あのコテ コテのヒーローもののテーマソングなんですが、あれ は意識して作ったんですか?

Hiro■もちろん(笑)。「レンタヒーロー」っていうぐ らいだから、ヒーローもののC口をいっぱい願いて、 それっぽいやつを作ろうと。本当は歌詞も半分ぐらい できてたんですね。残念ながら紛失してしまいました けど、これもCDを作る機会があったらぜひ(笑)。

#### バンドで人が来てくれたのは 嬉しかったです

本誌■SST-BAND(・4)立ち上げのエピソードな どありましたらぜひ。

ウメ■SST-BANDって、一番始めは「SEGA SOUND STAFF」だったんですよね?

Hiro聞いや、その前もあって前身はサンシャイン60の順 水広場で行われた「アフターバーナーパニック」ですね。 ウメ■あっ、そうそう。当時、セガのサウンドで有名だ ったのがファンキーKH氏(・5)とHiro師匠で、この 2人が来るぞってBeep/(・6)でも告知されてまし たね。そこで初めてセガのゲームミュージックの生演奏 を、セガのサウンドスタッフが演奏するぞということで。 Hiro■そう。それが初めてのセガとしてのライブで したね。ベース、ギター、キーボード2人、ドラムは打 ち込み。それがまたすごい下手で(笑)、よくあんなの 人前でやったなあって(笑)。

ウメ量その後SST-BANDが結成され、当時メガド

#### 自分の曲はすべて アレンジしたいですね

ANTIPOLOGICAL TORRESTOR AND ANTIPOLOGICAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE

ライブの販促のイベントで新宿摩生年金会館で「パワ

ードリフト」などを使ったイベントがあって、そこで

ちゃんとしたライブがあったんですよ。それがSST-

Hiro■初ステージは恥すかしかったですね。プロモ

ーション部の担当と「セガでもバンドやりたいね」と

か「そのうち武道館でやろうか」って夢をもったりし

てましたね(美)。でも、売上げかどうのこうのとか、人

を呼ばなきゃとか本人達は全然考えてなかったですよ。

ウメ■その後、アレンジODを立て続けにリリースし、

Hiro■そう。厚生年金会館が成功したんで、次はそこ

ウメ■自分がゲーム用に作った曲を生で演奏するとい

Hirom弾くとなると難しいです。ただ、この頃はバン

ドっぽい曲を意識して作っていましたからね。やっぱ

本誌■SSTを今振り返ってみて、いかがでしたか?

Hiro■楽しかったですよ。パンドであれだけ人を呼

んでお客さんが来てくれたっていうのは嬉しかったで

り、それが当時受けた理由じゃないですかね。

すね。結構盛り上かってましたし。

そこ埋まるぐらいがいいかなあということで(笑)。

BANDとしての初ステージ。

MZA有明で初の有料ライブ。

うのは、どうなんですか?

THE THREE CARLES SHEET/STONE-IN-1981

本誌■「SEGA AGES」に対して要望はあります? Hiro■BGMのアレンジを入れるんだったら本当は 自分でやりたいんですが、実際は難しいでしょうね。 本誌■移植に対する希望っていうのありますか? こ う移植してほしいっていう。

Hiro■まぁアレンジを入れるとしたら、原曲など気 にせずに自由にアレンジしてほしいですね。

本は■今後のご予定はつ

Hiro■とりあえずサウンドのシステムとドライバー を固めることですね。あと、サウンド制作者が制作し やすい環境をつくること。作曲も、そろそろ忘れかけ られた頃なので、またやってみようかなと思ってるん ですけどね(美)。

本誌■自身の作品で、もう一度アレンジをやってみた いなという曲は?

Hiro■全部です(笑)。じつは全部自分で最初から最 後までアレンジしたという曲はないんですよ。本当に 自分でアレンジしたものを出してみたいとは思いますね。

(4月2日、AM2研にて収録)

eyesidani karandak din Lawara Musika a , silak dil 人知れず努力している人です

大川れず労力している人です
「Transmorth」、「Data An Endine The Francia
、Transmorth」、「Data An Endine The Francia
、Transmorth」、「Data An Endine Transmorth」
「Endine Transmorth」、「Banker Francia State Transmorth」
「Production Transmorth」、「Data An Endine
「Data An Endine Transmorth」
「Data An Endine
「Data An Telmanna 41-Usacalill Tuk ikeu jihungajiretka



#### オレと師匠②光吉修

ANAMARHOUNT - LONG LEAN OF SOLUTION AND SOLUTION OF SO

#### キーワードは結果オーライ

The position of the second sec

The state of the control of the cont



#### オレと毎日の 棚田浩

MHO SENSON ASTRONOMY

#### 当時ちびるほど感動しました

は まっていたのです。 ままいつカプレンジしてかたいと言って ますので、TOLOGOTA、おからもいでのでの選挙し、カーラジオ のま。 - 2の私が内容はなるかせてでいまってのカーであります っとは、よいで写真れのは「こうままからと、カーラジオからはエ しかれる。」 ・ 1でもじょうけん しのというのです。



## バーチャファイター





- ●セガ●アーケードゲーム
- ●好評稼働中●ST-V基板

## 枝をかけるごとに顔が変化く爆笑のデュラルバー





最近はアーケードの対戦台にも 入って、キッズキャラもおなじみ になってきた「バーチャファイタ ーキッズ」開発のほうも、アーケ ード版のリリース直後からサター ンへのコンバート作業にかかって いるから、そろそろサターン版の 情報もチラホラ間こえてきそうだちなみに、気になる発売日も、サターンと互換ボードのST-V基板が使われているだけに、そう遠くない時期になるはずだぞ」

というわけで、今回は初公開の デュラルとサターン版の新情報だ



#### 情報! 連勝キラーとしてデュラルが使える!?

サターン版も開発中、 そしてデュラルと言えば……。やっぱり気になるのが、デュラルは使えないのか? ということだよね。実際、一部のユーザーの中からは「使えた!」という情報も寄せられているほど。これに関して、AM 2 研からは「さて、どうでしょう(笑)」との返車。だが、サタマガ、独自の調査によると、どうやら、デュラルはあまりにも強いので、「連勝キラー"として使えるらしいとの情報が!コ



巴もいる? 端報を待て… ?



聞かられ、は、1+ロ といはれている 「4 ま」なっこうん 高いはもごう へ ついら目のしているけど、タ・ニスタ 受けると、と最大のことと目からに!



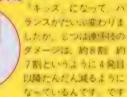
## サターン版も発売間近だ! このシーンを見逃すな!!

マンドも例のアレが使えるのか……





#### AM2研より



から、たとえラウの連続はから食ぐらいつながっても、総合的なダメージは少なくなってるんですよね。サターン版では今出ているアーケード版よりきらにバランス調整をする予定ですが、操作も5歳以下モードとかも用意できるかもしれません。今後の情報に月目を







「キッズ をプレイしてて、すぐに気づくのが、VF2 とコンピネーション技で違うつながり方をするものが結構あることだろう。これは2割のターボ化とキャラの顧身の変化によるものだが、考えようによっては、まったく新しいコンピネーションも作れるはず サターン版の新モードは、どうやらこれに関係した今までにないモードとの噂もあるぞ?



サターン版で当然期待されるムービーデモ。現在AM 2 研ではこのへんが時間をかけて作られており、サターン版「VF 2」に比べてかなりのポリュームになるそうだぞ。エンティングは、全キャラ分をちゃんと制作中。内容は女優ハイやリオンの豪華な生活など、各キャラの1日だとか「2」と「キッズ」のキャラが登場する約2分の豪華オーブニングも注目だ

[新代表表示人の] (1894年1月] 4月29日 では「おいらが」を出めても、これは、これは、これは、これは、これは、ロップ・ロップ・ロップ・ファスターだっては、「おんだ」、「おんだ」をしまっては、「おんだ」というでは、「さんだ」というでは、「おんだ」というでは、「さんだ」というでは、「いった」といった。「いった」というでは、「いった」」」」というでは、「いった」」」」というでは、「いった」」」」というでは、「いった」」」」というでは、「いった」」」」は、「いった」」」」というでは、「いった」」」」は、「いった」」」」というでは、「いった」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」は、「いった」」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、いった。」は、「いった」」は、「いった」」は、「いった」」は、「いった」」は、「いった」」」は、「いった」」」は、「いった」」は、いっ

## VIRTUA SURF

読者のみんなからの質問や最新情報をお伝え する、AM2研オフィシャル出張局"バーチャ サーフ"。「VF3」のアキラ登場だ/

#### 「バーチャファイター3」のアキラ初公開

はお知らせ! 「VF3」のテレカが近日 発売予定! 早ければゴールデンウィー MACHEN WOODAM A RUIN TO SEE ... 分別場合を示定を多い見づけた。例如いく ●1页图形,在前面"人们将第二座"等。而将 が個人的、これはこれ、古い教育を行っている。 イバーズ」などに歌を入れるなんてどう でとようカス(紫。 Roll 1286 + 11 - 2) AM2標準を含むテンは、Liつは特別経 内でもかなり多いんですよね、で、光吉 の歌声がサターン版「パイパーズ」に入 る可能性ですが、こちらは現状では何も 決まっていませんので、今後のご要望し だいでは、入るかもしれませんね

●MODELS をはられたーだは、ハーキ ャファイター3」以外に開発される予定 25 100 Gran 2 (a.d.) \$2 5.5 (50) AME (\*\*\* ● サンドンム、「サー (無利は)など、(-し、 ます。アレヤアレの統領やら、やら 是在从图图》的图像对于《图像图片》的图 ですが、 サタマガ さんに最近出ていな

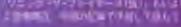
い人が何やってるのかなーとか、想像し てみてくださいね。

ないんでしょうか?(東京都・長岡弘幸 でも、MODEL3と「VF3」のために、渡 米したり、いろんな人に会ったりして、

● ソニック・ザ・ファイターズ(仮)」に アニメ版ソニックの声優さんを起用して ください。(埼玉県・清水俊子)

AMARITA SECOND MADE - 一种人 ちセリフとかはしゃべりません メガド















#### ダブルハニー『サタマガ』に降臨/

今回の表紙は、サターン版 「ファイティングバイパーズ」 の近日登場を予感させる(?) 2人のハニーが登場だ(しか も脱アーマーバージョン/)。 CG担当は2カ月ぶりに本誌 登場の有井伸孝氏。今回は特 別に、アーケード版のデザイ ン担当者からコメントをもら ったぞ。「2Pカラーは、1P の赤に対する色ということで 不思議の国のアリス的な金髪 になりました。アメリカでは、

AM2研ギャラ!

海州製造者の 共田 シストコーナー

今号の表紙

\*ハニー"という言葉にスラン グ的な意味があるので、ハニ ーではなく、キャンディとい う名前に変更されていますが、 じつは日本でも、最初はMu "ミゥ"という名前だったんで す。有井版八二一は、キュー トでエロティックで、海外の ファッション誌にでも出てき そうな雰囲気があって、とて も気に入っています。これで ハニーのファンが増えてくれ るとうれしいですね」



#### ▼京都府· 泰山圭





東京都

雷侵





採用者から抽選で Tシャツ+αが当たるぞ!!

(4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) The state of the s

「AMP研Express Neo」では、 みんなの八カキを大祭集している そーイラストはもちろん。みんな の物理や単型に対し、AM2部か 直接的えてくれるよ。バカキは直 接入M2研生増すから、音楽の作 品, 몸포조염む는 스마하튀수홍말 も、制作の参考にされるかもしれ ない子、指向者には抽測で特製す シャフ+液をあげちゃうからね。

【AM2研Express NeoTill 第4】 AM2研 - のこらり、三行性、インストな三は 同じに はず - H1さげにか M コピリザラー マナー・スター AM2が EXpress Neo、1 (成ってね また、ノレセントのご発生し口による / ノレセンドの ましょう イド

## NEW RELEASE TITLE CHECK/

## セガサターン ソフトレビュー

ゴールデンウィークも間近 に迫ってきた昨今、やっぱ り新作ソフトもチェツクし たいところだよね。春先は 発売される本数も手頃だか ら、狙いを絞って買おう!



#### SEGA SATURN SOFT REVIEW

#### このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月 以内のサターン新作ソフトを対象に お試しプレイ"を編集部で実施し、 その感想や意見を掲載するものです。 ソフトは完成数もしくは、途中パー ジョンのサンブルを使用し、未完成 敗の場合は、その旨を明示し、それ を踏まえて論評します。CDソフト ということをご理解いただき購入の "お考点見"としてご覧ください。

発売予定ソフト(4月26日~5月24日)

#### 女性ユーザーズ

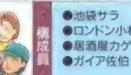


- ●鈴木あつこ ●棚田理子
- ●出口かおり
- ●青山ようこ

http://www.kt.rim.or.jp/~morisaki にてF1、国内4輪、インディをアツく 語っている。プレント・スパイナーファン ページへもここからジャンプ!(棉田)

#### Lady Users Group Game Mania Group

#### ハイローラーズ



- ●池袋サラ ●ロンドン小林
- ●居酒屋力ゲ

新宿のデニーズで元ブルーハーツの人々 で結成されたグループ(忘れた)を見た。

#### Guest Game Writers

#### ゲストライターズ



- ●がすけつ
- ●高坂亮一 **OTETSU**
- ●鍋島不二屋
- ●横濱三六丸/他

「セーラームーン」のミュージカルを観に 行きました。前から4列目だったので、 表情がはっきり見えて大満足! もち内 容も感動モノ。夏にも期待/ (高坂)

#### ゲームだから許されるイカサマ麻雀

V

EWER

केकिक

める。

離

ゲーム自体はイカサマの連続でか なり笑えます。ゲームと割り切れば かなり楽しめますよ。パートナーの キャラによって会話なども違ってく るから何度でも遊べるしね。欠点は 脱衣シーンが物足りない点かな。ス トーリーの途中に登場してくる「の キャラやおまけソフトの声優インタ ビューを見るとファンの人のための ソフトという感じもしますが初めて の人でも十分楽しめます。ただし真 のエンディングを見るにはポイント をためる必要があるので、小さい手 でコツコツ和がってバ

ネルをめくる必要があ るなぁ。(あつこ)



#### 誰も文句言わんでしょ

感動しまくる人をよそに、俺は黙々とメ

シ。う一ん、ロックは難しい。(居酒屋)

なんかもう、あまりのポリューム に「よくできました」と一言で終わ ってしまうほど良くできた作品。ム ーピーの画質もサターンにしちゃ綺 麗だし。聞いてるこっちが恥ずかし くなるような台詞を声優さんがサラ リと喋る(ま、プロだし)。操作性も 文句なしの③。肝心の中身も、すが すがしささえ感じるぐらい、いかさ まパレパレ。ここまでやられると単 純に脱がすことに専念できるっても んだね。まぁ、この手のゲームが好 きな人なら間違いなく買い。同人誌 系が好きな人もやっぱ

り買いでしょう。楽し いよ、これは。(池サラ)



#### まさに「盛りだくさん」のデキ

誰もが知っている脱衣麻雀の第2 弾。単にアーケード版を移植するだ けかと思いきや、全く別の脱衣麻雀 として楽しめる「スーチーユキちゃ んモード」や回想モードの「ミュリ の部屋」、また出演声優のインタビュ ーやビデオクリップなど、そこまで やるかってくらいの充実度。時間を かけたぶん、スタッフの気合いを存 分に感じさせる仕上がりになってい る。個人的には、麻雀部分がステレ オ仕様になってるところがウケた。 持っている人は、一度でいいからへ ッドホンでプレイして みよう。クラクラする



- ●ヴァージンインタラクティブ ●5,800円(全年餘推奨)
- OSHT(3Dシューティング) ●パックアップ(13)

●ジャレコ

1 人用

●TAB(脱衣麻雀) ●無限コンティニュー制

●7 800円(18歳以上X標度・2 推翻)



グケンを倒 の侵略 阻止する3D/を身につけ 類を牧え

#### OPムービーは一見の価値あり

OPは素晴らしいです。昔見たSF 映画を思い出させるようなデキ。セ リフ回しもイイ感じです。肝心のゲ ームはOPのインパクトが強い分、地 味に感じちゃうけど、操作は見た目 ほど難しくないし、行動の自由度が 高いのも〇。慣れれば初心者でもす んなり遊べると思います。敵とアイ テムの区別がないレーダーを見なが ら進むのも意外と緊張感があって面 白いし、指示された目標を探すのも RPG的要素があって楽しいよ。ゲー ム内容は好きなのに、やはり地味な ところがマイナス部分。

地形ももう少し見やす かったら…。(あつこ)

#### つきらなくはない

一時期、パソコンでは爆発的に増 えた「DOOM」タイプの3Dシュー ティング。システムは二番煎じだけ ど、フィールドに配置されたギミッ クなんかは結構凝ってるかな。適度 な広さのマップは迷うことがないし、 操作に慣れる早さ、動かした感じな んかも悪くはない。洋モノのシュー ティングってことで難しいような印 象があるけど、これは難しい部類に は入らないと思う。適当にブリブリ 撃ちながら回復アイテム取ってれば、 ある程度は進めるし。ただ、強烈に楽 しいとか、無茶苦茶怖

いなんていう感動は小 さいんだな。(居酒屋)



#### 推易度は手ごろです

う。(がすけつ)

以前同社から発売された同系統の 3 Dシューティング「ブラックファ イアー」に比べて、ポリゴン処理、 操作系が格段にバージョンアップし ている。プレイしていてクリア目的 を見失うことも少ないし、序盤から 難易度が高く苦戦することもない。 ただ、爽快感といったものを感じさ せるまでにはまだ達していないのが 惜しいところ。また、主人公が着て いるスーツや敵である "ゲン" のデ ザインなどもいま一歩。ただ、ゲー ム中に挿入される実写ムービーはか なり綺麗。このへんは 国内メーカーにも見習 

ってほしい。(高坂)

#### 発売予定ソフト ジョニー・バズーカ

## 2020 免壳中(4月26日免壳 の元成品 5.0

下の天使たち

Sem Head

\* I A A H H H X B B B B B

- ●ソフトヒションインターナショナル
- F 3667年 | 全年99刊 第1 ●ACT 構スクロールアクション!
- ●\* 限コンティニュー制
- ●1人用

5月3日発売

10

の完成点

●1人用

●母別コンティニュー性

● /3: 1・コンヒュータエンタテインメント

● 5 800円 18歳以上X指定:





2, 1



6.33

新たにト

er sip

#### だけに、敵やトラップのどの部分に 触れるとミスになるのか(いわゆる "当たり判定") が分かりにくいのは 残念。シビア以前の問題で、遊びに くくなってしまっている。また、せっ かく音楽的なことがテーマになって いるのだから、主人公の楽器やBGM の使い方に工夫をこらしてほしかっ

た気がする 画面の切 り換えがスローなのも 気になる (櫛田)

#### ハイローラーズ

#### やけどに注意

最近よく移植される、バカっぽい ノリの洋モノ縦横スクロールアクシ ョン。BGMよし。見た目も美しく、 コミカルな動きだから簡単かと思っ ていたが……熱いッ!/ 凝った仕掛 け、もっとも嫌な場所に配置された 敵キャラ、わずかな操作ミスも許さ れない仕掛けの数々、そして1ワー ルド3ステージをコンティニュー1 回でクリアせねばならない条件の厳 しさ…… 生半可な気持ちで触れば 焼け死ぬこと間違いなし。慎重に進 めば何とかなるけど、時間がかかる し疲れる。手ごたえ十 分だけど意地悪な要素 が山盛りだ。(居酒屋)



#### 難しさについていけれえ!

ゲストライターズ

最近やけに多い、レンダリングキ ャラの海外アクション。ヘンテコだ がやけに迫力のあるデモがプレイ欲 をそそらせる。ところが、いざやっ てみると、アイテムのある場所に必 ず敵が隠れてたりジャンプした頭の 上にトラップがあったりと、とにか く意地悪すぎて1面クリアするのも やっと。道だか障害物だかわからな い複雑な背景も相まって、難易度は ますます向上、ここまで難しいゲー ムについていくユーザーが果たして どれほどいるのか? 武器を撃って 浮遊するアクションは なかなか面白いだけに、

## 構心者には親切なんだけど一

女性ユーザーズ

楽器の妄想天外な使用法

手にした楽器をマシンガンや掃除

機のように使ったりする、奇想天外

なアクションが興味深い。全体的に

トリッキーなアスレチックステージ

が続き、攻略のしがいがある。それ

まず気になったのがキャラクター の線の粗さ。キャラ的にもシリーズ 化されている他の麻雀ゲームに比べ るとやや魅力が落ちるかな。ただ脱 衣シーンは親切にできていると思い ますよ。麻雀自体は他の麻雀ゲーム とそれほど変わったところはないん ですが、リーチを掛けた後になかな か和がれないのが腹の立つところ。 もう少し甘くしてくれてもなあ 評 価できるのはオプションの豊富さ。 麻雀初心者でも気軽に遊べるツモの オート機能や牌の見やすさや雀卓や 牌の色を変えられる所 は親切で好きなんです が…。(あつこ)

ってしまった. 操作性は 相手の 思考も及第点以上あげてもいいし、 プレイ中の相手の女の子のリアクシ ョンもまずまず楽しい。ただ、これ といったウリがないのが残念。相手 が3人しかいないのはちょっと少な い気がするんで、少ないなりにリア クションやムービーが多かったらよ かったのに。とはいえ、本当にソツ

これが普通なんだろうね

ムービーを見ていてちょっと気にな

ったところが おっぱいに黒いゴミ

とかついてて、お、シミか? とか思

とりあえず普通のギャルゲー麻雀。

のない作りで安心して 遊べるギャルゲー麻雀 でしょう。(池サラ)

#### サターンオリジナルの脱衣麻雀の

お手軽低しな気分が味わえます

惜しいな (TETSU)

第2弾。イカサマもなく、今回はと にかく和がれば脱ぐのでお手軽です 5人から3人にキャラが減ったのが ちょっと残念だけど、その分フリー 対戦モードで半荘プレイが楽しめま す. 相手を 0点にすれば H な 2画面 CGが3連荘楽しめます(笑)。これだ け脱衣麻雀が出るとちょっと食傷気 味ですが、西原久美子(某ウサギ娘) 嬢のキャピキャビぶりが好きな人に はたまらないでしょう 欲を言えば 妹の設定があるなら、妹と打ちたか ったなぁ。操作など細 かい部分は改良されて



- の完成度 ●メティアクエスト
- ●4 ±00円 全年幣推奨·2 枚組
- ●ETC ボップサイエンス
- ●1人用



生 一命の 神 大田子 1 一秘に追

6.0

#### 教育用ソフトじゃないのね

NHKで放映され、反響を呼んだ番 組で使われた映像をCDに収めたソ フト 地球に最初の生命が誕生して から人間が誕生するまでの進化の過 程がわかりやすく収められている。 メイン部分のCGを駆使したムービ 一は、ちょっとだけ長さが物足りな いような気がするかな? また、映 像とセットになっているミニゲーム はシンブルすぎて、すぐに飽きてし まいそう。もう少し内容に工夫があ ったほうが面白かったかもね、映像 の内容は大人でも十分観賞にたえる 物なので、地球の歴史

に興味のある人にはオ ススメします。(夏芽)



#### 「生命」のCD-ROM版

科学博物館そのまんまって感じで すか。地球の誕生、バクテリアが生 まれて人間になるまでの過程なんか がムービーでわかりやすく説明され てる。もちろんムービーのクオリテ ィは高め。NHKの特番で使ったもの と同じって言ったらナニですが。実 験コーナーは何となくこじつけっぽ いけど、息抜き程度には楽しめてグ ー ゲームじゃないから何度も遊ぶ ってわけにはいかないし、1時間も あれば隅々まで観て回れるけど、サ イエンス大好きっ子なら持ってて損 はないかも。教育ソフ トとしての完成度は高 いっすね。(居酒屋)

#### 気分は科学博物館

て良いです。(網島)

上野の科学博物館の一部をインタ ラクティブソフトにした感覚。ゲー ムの世界はやけに未来的なのに、ボ タンを押して実験開始という部分な ど、妙にノスタルジーを感じてしま った。ただ、NHKで放送した特番が 題材となっているので全体的にポリ ューム不足。基本的にゲームではな いのだから、もうすこし内容を厚く しないと教育ソフトとしては成り立 たない気がする。また、メインとなる 実験を盛り立てるムービーの画質も 気になる。サターンの機体性能のこ ととはいえ、美しいCG がザラザラになるのは

惜しいね。(TETSU)

\*\* T. い: N. INTERNATIONAL 1996 C.1996 SONET C.1996 VARIE C.1996 NTTラーニングシステムス、サイトロン・アンド・アート C.1994 NHKエンターフライセス21、NHKソフトウェア

### 発売予定ソフト 慶応遊擊隊 活劇編 一個四個人 の元直星 5.66 ●ビクターエンタテインメント 聞未ちゃんサター ●5,800円(全年餘推奨) ●ACT(様スクロールアクション) 公開未ちゃんの声 ●バックアップ(3コ) ●1人用 声用 FEDA リメイク/

#### 女性ユーザーズ

#### ハイローラーズ

#### ゲストライターズ

#### オリジナルビデオアニメみたい

アニメライクなキャラクターたち が繰り広げる、新しいエピソードの ゲーム化とでも言うような、オリジ ナルビデオアニメのような構成にな っている。ファンにとっては、これ だけで十分価値のあるものだろう。 アスレチックアクションとしては、 表現方法は決して新しくないものの、 可もなく不可もなく、遊びやすい。 すぐにはミスにならない親切設計や、 ノリもコミカルで楽しませてくれる。 個人的には独創的な工夫を見たかっ たが、ゲームのひとつのカタチとし て、こうした特定のフ アンへの贈り物があっ

#### スタッフの愛が感じられる?

アクションゲームと言えば、マリ オ、ソニックといろいろあったが、 これもその亜流という感じ。いろん なところにパブル感があるというか、 新鮮な印象が薄かった。難易度はメ チャ高というわけでもないので、シ リーズを通してのファンなら問題な く購入できるだろう。キャラクター が個性的で、随所のグラフィックの 描き込みを見る限り、スタッフはこ のゲームに少なからず愛情を感じつ つ制作しているんだろうなというこ とは感じられる。それがシステムに も反映されていればな あ……と残念に思って しまった。(ガイア)

#### キャラのカワイさに負けた

基本は横スクロールアクションな んだけど、シューティングもあった りして内容的には豊富。点数にマイ ナスがあったり、なんでもかんでも 持ち上げられたりと結構楽しい。登 場するキャラクターがどれもカワイ く、横で見ている分には飽きないん だけど、難易度がちょっと高めなの で、アクションが苦手な人にはツラ イかも。でも、おまけモードの絵や アドバイスを見るための条件が、そ れまでの最高(最低)得点によるの で、結局スコアアタックを与儀なく されるあたり「ウマイ、 やられたあ」って感じ。

#### 見所は敵キャラの叫び声?

てもいいね。(櫛田)

ゲーム進行の自由度の高さは気に 入っているんですが、戦闘が今イチ 好きになれないな。いちいち読み込 みがあるのがうざったいです。わが ままを言えばアニメーションをもう 少し増やして欲しかったんですが。 また、敵が主人公にしかほとんど攻 撃してこないし、それにしては敵の 攻撃はたいしたことないので、戦略 性がほとんどないように思うな。ま あ、戦闘時のセリフは面白くて好き ですけどね。シナリオやゲームシス テムが良いだけにもったいないゲー ムです。女性キャラが もっと出てきてほしか

#### 堅実な作りが感じられる

手慣れた作りで、安心して遊べる なという印象。シミュレーションや RPGにありがちな「最初の戦闘で簡 単に死んでしまう」といういたたま れなさをなくしているなど、全般に ていねいさを感じさせる。初心者で も「意外といけるかも?」と思わせ る演出はうれしい。ただ、ゲームシ ステム上での手堅い要素というもの は、斬新さを犠牲にせざるを得ない のだろうか? 正直いってこのジャ ンルで眠くならないソフトはなかっ たという私だけに、ロムカートリッ ジ以上のテンポが感じ

られなかったのは残念 でならない。(ガイア)

#### ストーリーには惹かれるが・・・

(がすけつ)

残念ながらSFC版はプレイした ことがないので比較はできないけど、 戦闘画面への切り替えの遅さが非常 に気になった。また、必然の演出とは いえ、戦闘アニメが飛ばせないうえ、 オプションでのOFF設定もなしとい うのはやっぱりツライ。それ自体が 目を見張るものでもないしね。ビジ ュアルシーンに声優を起用している のに、戦闘では喋ってくれないのも 寂しい感じ。ストーリーは「これか らどうなるんだろう?」とワクワク させてくれるのに煮えきれていない システムとテンポの悪 さがネックになって、

●やのまん

●1人用

OSLG+RPG

●6 300円(全年齡排獎)

●パックアップ(4コ)

**FRA** 

5.66

E

木キャラ

RPG



#### もっと機種が多いといいのに

ったな。(あつこ)

もう少し機種が多くてもいいかな とは思うけど、まあそこそこ遊べる ので良しとするか。でも、そろそろ 外されかかっている機種ばかりだか ら、次回は最新台が入っているとい いな。スケルトン機能はリールの勉 強になっていいんだけど、できれば コマ送りとかができたら(当たる当 たらないは別として) もっと良かっ たけど。あと、コインの投入もBET と手投入と両方できると、設定判別 法なんかができて楽しいのに。店ご との攻略というのも気分が出ててい いけど、店の機種数は そろえたそうがよかっ

#### バチスロマニアックスだね

儀はスロッターじゃないんであま り大きなことは言えないが、これっ てゲームの領域を超えていると思う。 シミュレーションに近い。実際、こ れでいくらメダルを稼いだってお金 には換えてもらないけど、本物のマ シンの研究には使えるかもしれない。 初心者には敷居の高い作品だが、時 間をかけてじっくりやればパチスロ に詳しくなれるし、コツも摑めてく るだろう。慣れてきたら実践に移る のも悪くない。それで、儲かれば言 うことナッシングだね。ただ、未成 年は本物やっちゃダメ だよ。違法だから、 れでガマン。(池サラ)

#### スロットのデキはすごくイイ

損をしている。(高坂)

ふつうのパチスロもの。スロット 部分自体はディテールも音も限りな く実機に近く、視点移動もいい感じ。 データロボもあるし、オートモード やフラグ告知、状況分析といった機 能も親切。ただ、機能ごとにロード にいくのはちょっと……。それから、 ひたすら打ちまくる攻略モードはい いんだけど、実戦モードのほうは高 めの目標額や店の性格付けの甘さか ら、クリアするのが結構大変。時間 がないと遊べないのはちょっと困る。 個人的には、ダイバーズのリールの 上の蛍光灯も再現して ほしかったなぁ……ワ ガママ? (がすけつ)

たかもね。(かおり)

## 発売予定ソフト ソード&ソーサリ・

## の発展語 6.0

- ●マイクロキャピン ●6.800円(全年齢推奨)
- **ORPG** ●バックアップ(4コ)
- 1 人用



お植作 サターンでルシオンに会える。 林原めでみさん演じ

#### 女性ユーザーズ

#### ハイローラーズ

#### ゲストライターズ

#### パソゲーRPGの深さをわかる人に

プレイ開始後数分後「へ?」数十 分後「う~ん、なんか変だ」。なにし ろ導入部分や、キャラ同士のやりと りがかったるい。 1時間やっても話 が見えてこない。肩すかしをくった というか、違和感を感じたのですが、 そこをこらえてじっくり進めてみる と……、キャラが増え物語が中盤に 差しかかると、がぜん盛り上がるん ですね。そこで「あ、このノリはパ ソゲーだ」と気づきましたよ、マイ クロキャビンさん(笑)。最近の家庭 用機のRPGに慣れた人にはツライ かな。これが面白く感 じるって古い世代?



#### 迫力はあるんだけど、実は地味

フィールド表示がすべて3Dポリ ゴン化された、ドラクエタイプの RPG(そのままやんか)。3D視点に よるハデハデな画面表示は確かに目 を引きますが、シナリオ内容はどこ かで見たようなアリガチな展開が続 くかなぁ、と。オーソドックスな RPGをサターンで楽しみたい人に とっては悪くないけど、見た目の斬 新さに期待して本作を買うとガッカ リするかも知れません。ま、斬新さ を求めるあまりにゲーム内容がヘボ くなった失敗作もある中、この作品 は真面目に作っている ぞ、と感じる点に好感 を持ちました。(ロン)



#### \*普通さが特徴のRPGです

戦闘で経験値を稼ぎつつ、次々と イベントをクリアしていくという、 ごく普通のRPG。目新しいのは戦闘 フィールドに障害物の概念があると いうことだけ。でも、キャラクター は個性的だし、ストーリーが殺伐と していないので、良質なRPGを求め ている人はストレートにこのゲーム の世界へ入っていけるでしょう。最 近のRPGのてんこ盛りシステムや、 某社の人が死ぬことで涙を誘うスト ーリー(人が死んで泣くのは当たり 前だ!)に比べると新鮮で好感が特 てます。個人的にはル シオンの口調とボケは イチ押し! (麻宮)







の中世典

- ●4,800円(全年齢推奨) OQIZ - PUZ ●無限コンティニュー制 ●1人~2人用(対戦)



セガエイジス第 ムが移植される 54 今回はカ 植されるシリードで人気を博し

6.06

#### コンセプトは素晴らしい!

(ようこ)

誰でも気軽に遊べるタイトルをま とめて低価格で、というコンセプト が嬉しい。今後ともシリーズ化する などして継続してほしい。ミニゲー ムとクイズという、性格の違う取り あわせも楽しさを倍増させている。 どちらもアーケードでおなじみのタ イトルで、ほとんどそのまま収録さ れているようだが、クイズの選択肢 に若干の変更が加えられているよう な気がしたのは私だけ?また、タ ントア〜ルでは同じミニゲームが連 続しやすくなった気も。あと、画面 的にクイズの文字をも う少し読みやすくして ほしかったね。(櫛田)

#### やっぱ面白いわ

名作タントア〜ルとクイズものの 2本立てソフト。タントア〜ルは業 務用の頃から女と一緒に良くプレイ したものだ。中でも写真を振るゲー ムが好きでそれが出ると真っ先に選 択していた記憶がある。で、はっき り言っちゃうとタントア〜ルは完全 移植に近い。間違いなく楽しめます。 クイズのほうは今回が初プレイ。高 解像度画面のため字はきれいなのだ が、その反面チラつきが非常に気に なった。長時間のプレイは結構キツ イかも。問題はマニアックなものが 多いのだが、思わずう なずいてしまう。おス スめです。(池サラ)



#### 接待ゲーとして1つ

2本とも、ゲーセンの客層が、い わゆるマニアから、女性客や一般客 中心にシフトしてきた時代に人気を 博したゲーム。だからどう見ても、 1人でガツガツ、クリアを目指して やるゲームじゃないよね。ゲームが 上手くない友達を家に招いた時、ち よっとしたミニゲームや、軽くでき るクイズゲームで「ご接待」、そんな カンジ。したがって、2Pパッドは必 須だし、友達のいない人間は購入不 可(笑)。ちなみに移植自体は寸分違 わぬ完璧さ。「宿題」は元の解像度の 問題で、絵や字が小さ

いけど、まあ良しとし ますか。(三六丸)



#### 編集部総評

新作ラッシュが一段落と言いつつも、発 売される新作はまだまだ多いセガサター ン。今回はサンブル未着のため「スーパー リアル麻雀PVI」は次回送り。乞うご期待

大作こそないけど、どれも需要のある ものばかり。「ソード&ソーサリー」を オススメとまでは言いませんが、買っ たら2時間は投げないでね。(ようこ)

本物の麻雀はヘタになるが、「スーチー パイ I」は面白い。BGMは「ジョニー …」、愛の「慶応」、RPG2作品も手堅 い造り。でも佳作ばっか。(ロン)

話題作も出切って、ちょっとパワーの 落ちた気のする今回のラインナップ。 とりあえずデキのいい「スーチーパイ ■」あたりを確保かな?(ジャム)

#### 新着ソフトチェーック!!

最近のセガサターンソフトは、幅も広くなって、いろんなジャンルやメディアが生まれつ つあるみたい。今回は、本編のレビューで扱わなかった、異色のソフト2本を紹介するぞ。

100%

8 I

50 📺

#### GAME-WARE VOL. 1



●ゼネラル・エンタテインメント

♠ 1 980F9

●FTC, デジタル・エンタテイン Exh-3ディア)

●バックアップなし ● 1 人用

无成是 100% ルマガジン第 などゲ の弾れ

突然始まる焼きそばUFOの広告。馴染 みのCFもゲームで見るとなんとなく違 うもんだ。で、肝心の内容。オレは完全移 植の「エジホン」目当てに買ったのだが、 その意外な(失礼)充実度に驚いた。映 画・ゲーム・音楽などの各情報。いい意味 でくだらなくおかしい広告ゲーム、さら には通販までできてしまうところは、ま さに雑誌感覚。たとえ内容が気に入らな かったどしても、この値段なら文句ない だろ!? 今後の展開とバックナンバーの 販売方法が気になるところ。(TETSU)

#### Cubic Gallery



- のウィネット ♠5 800 ₽
- ●EDU(エデュテイメント)
- ●バックアップなし ●1人用

誰もが知ってるゴッホやセザンヌから、 ちょっとマニアックな幻想絵画までと、 幅広い受け口を持っている。元の絵を見 たことがあって、さらに突っ込んだ解説 や描かれた背景を知りたい時には非常に 面白い(遊べる)が、初めて見る人にと っては画像が狙いのが辛いかも。続編と して、やはりテーマに沿った鑑賞ソフト を期待するなあ。ストーリーモードは一 昔前の英国調でいい雰囲気なんだけど、 内容は……。まあ、こういう絵画の見方 もあるよってことで……。(INDY)

C 1995, 1996 MICROCABIN Corp. イラスト/中北晃二 C 1995 GE C SEGA ENTERPRISES 1995 C ASUKA SHINSHA 正 1995 1996 KAZe C 1996 WINET Co., Ltd C WPS

## EXT EVELS ECRET ECHNIC EAGUE

## 忽瞪俄基基型一句

64 R A D J D 一対戦モード

bit級 宮城県・バナナで転倒

タイトル画面で、右、右、左、左、 B、B、Aの順に押す。「1発」と声が すれば成功だ。ゲームをスタートす ると、対戦相手の選択画面になり、 好きな女の子を選んで麻雀をするこ とができる。勝つとタイトル画面に 戻ってしまうが、舞を相手にプレイ して勝った場合は、エンディングを 見ることができるぞ。







全衛を持めまれる艦に切り替 の子を込んでくた。

## 

bit級 長野県・大友"ヲヤジ"順・22歳

まず、タイトル画面でオプション にカーソルを合わせる。そして、Bと LとRとZを押しながらスタートを押 す 次に、オプション画面からタイトル画面に戻り、Lを押しながらゲ ームを始めよう。すると、おやじモ ードになり、プレイ開始のステージ の選択が可能になる。また、ゲーム 中にX、Y、Z、L、R、のいずれかを 押すと、プレイ中のステージをクリ アすることもできる。





TO THE STATE OF TH



## 16

#### ぐっすんおよよ・S

#### **●エクシンク**

#### 変態モード

bit級

神奈川県・狭川義男・20歳

タイトル画面でゲームスタートに カーソルを合わせて、AとBを押しな がらスタートを押す。すると、変態 モードでプレイすることができる 変態モードは、SSおりじなるモー ド、アーケードのどちらでも遊ぶこ とができるぞ





## 16

#### アンジェリークSpecial

・ ・ ・ サターン

#### サラの相性占い

bit級

德島県·塩谷香織·18歳

土の曜日にサラの占いの館へ行ってみよう。本来、この日は占いの館は休みなのだが、星座と血液型で相性占いをしてくれる。この占いは、

#OFBU AVOID DEADLE STATE

States TABLES AND AND

守護聖サマだけでなく実在の人との 相性も占ってもらえるのだ。しかも、 ハートもいらないので、ぜひ一度行ってみてはいかが?



TACK INTO A SECOND TO THE SECO

16

#### アンジェリークSpecial

サダー

隠しグラフィック

bit級

鹿児島県・クゥー

日の曜日、デートをしていないときに、森の湖に行く。すると、そこにサラとパスハがいるので話を聞こう。この手順を3回繰り返すと、サラとパスハの隠しグラフィックを見ることができるぞ。





Division of the Party of the Pa

#### グラティウスDELUXE PACK

ロコナミ

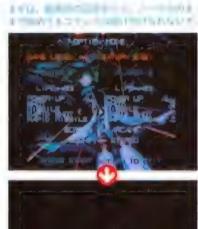
#### コナミコマンドでパワーアップ

bit級 秋田県·井上真·25歳

「グラディウス」は難易度をサターンイージーかサターンディフィカルトに、「グラディウス 』」は難易度をイージーにしてゲームを始める。そして、ボーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、自機がパワーアップする。このコマンドは、1ステージに1回のみ実行可能だ。ただし、使わなかった場合は、倒したボスの数だけ実行可能な回数が蓄積される。









e-Tales of the second state of the

bit級

グラディウスDELUXE PACK

**ウコナミ**、

#### NO WAITE-K

三重県·片岡純也·27歳

まず、「グラディウス」を1回クリアする。すると、エンディング後のタイトル画面に「NOWAIT」という項目が追加される これを選んでゲームを始めると、プレイ中に画面が処理落ちしなくなる



32

#### The Tower

●オーブンブック ●サターン

#### 所持金アップコマンド

bit級 栃木県·黒田智宏

ゲームを始めたら建設地を選び、 建築物を建てていない状態でR、Z、 Y、X、Z、Y、Xと入力する。すると 所持金が通常の倍の4億円になる





MITTEN BUT TO

16

#### アイドル席省ファイナルロマンス日

シアスの間度社

#### メニュー消去

bit級

広島県・西川雅樹・23歳

着せ替えモードでZを押すと、画面の下にあるメニューを消すことができる メニューを消すと、Aで画面の拡縮、L、Rで服の変更、Xで服を

すべて脱がせることが可能になり、 操作を簡略化できる 再度Zを押せ ば、メニューを再び表示させること ができるぞ





骨が替えモードで消んでいるときにZを押す

16bit級

編集部特製テレカ&図書券1,000円分

#### 裏技大墓集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード (サ ターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、 ゲームギアなど) の裏技を募集しています。

●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、

ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛 先まで送ってください

●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早 く届いて解説のすぐれているハガキを優先させて いただきます。なお、採用者には内容のランクに よって、右の謝礼を進呈いたします 640 代級 サターンソフト 2 本 8 図書券5.000円分 サターンソフト 1 本 8 図書券3.000円分

Bbit級 編集部特限テレカ

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで をセガサターンソフトのかわりに、関本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ケームトアシフトをご高望の方は、セカサターンソフトトキにつきGGソフト2本料当とさせていた。6ます。なお、ほしいンフト名は第3素型までお客さください。

ガングリフオンは3Dシューティング、しかも戦争物。MD時代のシャイニングシリーズとはずいぶん雰囲気がちがうんですけど、もともと僕の音楽性はとがっているので、ガングリの音楽のほうが地でいけましたね。あの無機質な世界観ともぴったり合ったんじゃないかと思います。

CDについてですが、アレンジとオリジナルの差っていうのはあまりないんです。強いて言えば、バイオリンや僕の弾いたピアノといった生の楽器音を入れたり、ミキシングをするエンジニアを変えたことですね。良い悪いではなく、聴き比べてみてください。変えるつもりはなかったんですが、結果的に仕上がりが変わっているのに気づくと思います。

でもね、実はいろいろやっているんですよ。 OPのセリフもトランシーバー使って、ラジカ セから片方のトランシーバーに流して、それ を別の場所で拾ってとか。制作者のコダワリ でやってることだから、分かる人だけ分かっ てくれればいいんですけど。

僕は本当は音楽が主役という音楽が作りた

いので、例えサントラCDでもそういう風に作ってます。だから僕のCDの正しい聴き方は、スピーカーの前に座って音楽だけを聴く。そうするとすごくおもしろいと思いますよ。

シャイニングシリーズの時はオーケストラ、 ガングリの時はロックを基調にしてやってる けど、僕自身の中では同じことやってるんで す。衣を変えてるだけっていうか。現代物っ ぽい要素とか、メロディラインをはっきりさ せない雰囲気ものとか。ちょっと印象が薄い かもしれないんですけど、やりたいことをや れましたね。あとサターンというハードのお かげで音楽的にも制約が少なくなったことも 嬉しかったですね。

ウィズダムとガングリがそんな感じだった ので、今はゲーム音楽に対して満足感がかな りあるんですよね。だから今はゲーム音楽に こだわらず、いろいろやってみたいです。あ、 でも、ガングリの続編が出るならぜひ(笑)。 それくらい好きですよ、このゲームは。

#### ガングリフォン

オリジナル・サウンドトラック

●ポリグラム●発売中●2,800円 代表曲を10曲アレンジし、ノンストップで聴かせる。ポーナストラック としてオリジナル・バージョンと、 「RIGOR MORTIS」のアレンジ・バー ジョンも収録されている。



# 武のポーザー







GUNGRIFFON The Eurasoan Confect

●クール アーノ●前 1乗●5 800回●3 D>コ ーサインク●1 人ファイガル●ムーヒーカー ト コインオペレーク 3 で

あのオーフェンタのCMで購入を呼がた人も多い「カンタリン・。 Mightton 「ルナ」な とのに「トウを出してしたケーム・アー」、サターンでもいより開発して入えてくれた。



C GAME ARTS

Photo Y SASATURA

#### 1 セガサターン対応ソフト

●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年4月26日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



## Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE セガサターンマガジン 読者プレゼント

#### ■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以 下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガ キに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、 住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲ ームソフトの場合はタイトル)を書いて応募し てください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは5月12日(当日消印有効)、発表は本誌6月28日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。 (TEL 83-5642-8185)



#### 2 「ヴァンパイアハンター」ポスター●3名

4 「モータルコンバット I 完全版」 ポスター●3名



3「ガングリフォン」ポスター●10名



5 「大冒険」 キーホルダー ○ 7名

#### 3月8日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

神奈川県・藤島治郎、兵庫県・坂崎良治、大分県・神城和正

宮城県・信濃美紗子、福島県・高野敏浩、東京都・安田 卓

島根県・楮山尚之、三重県・西原善紀、熊本県・佐伯誠弥

山口県・北島信之、千葉県・金平洋介、石川県・穴戸哲朗 京都府・下田淳廉、岩手県・大島紀子、群馬県・松田隼雄

京都府・下田澤展、右子県・大助和子、群馬県・仏田半年 静岡県・鎌田由紀絵、宮城県・柴田和男、東京都・丸山完

福岡県・七瀬美智香、香川県・三井史道

で「日均けの想い出+姫くり」パズル(3名)

INFORMATION

静岡県・甲藤為行、福島県・松長洋之、京都府・玉川信幸

③「アイドル麻雀ファイナルロマンスト」ポスター(3名)

埼玉県・児玉勝義、鳥取県・三浦貴士、大阪府・遠藤英治

④麻雀狂時代~コギャル放課後編~ポスター(3名)

北海道・吉田拓也、福岡県・吉田達也、徳島県・荒木純一 ら「ナイトストライカーS」マグカップ(3名)

東京都・塊 誠一、神奈川県・関水正幸、大阪府・大泊省二 ⑤日本クリエイト特製ポールペン(5名)

広島県・二畠正博、埼玉県・宮鍋真琴、東京都・馬場大輔

大阪府・境 武志、京都府・吉野 修 ⑦「ディセント」テレカ(10名)

長野県・遠山真代、滋賀県・東井靖夫、神奈川県・斉藤雅也

群馬県・魏岡哲也、長野県・原田由季、高知県・瀬田晃三

滋賀県・手塚君枝、富山県・川村悟司、東京都・阪村祐介

山梨県・黒沢貞治

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。



非売品/提供 バイ

6「でろ~んでろでろ」 キーホルダー●3名



#### STAFF

ゴールデン・ウィークをはさみ、今号は、合併号。次号は5月24日売りの6/14号です。連休が明ければ、アメリカでのE3や東京TOYショー、そして東京ゲームショーなどビッグなイベントが目白押し。またまたホットな情報をお届けできるはず。乞う、ご期待/

## セガサターンマガジン6月14日号は5月24日発売です

本誌の内容に関する お問い合わせは 03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大砂金雅彦/編集協力 政綱大介 山田朋一 削田 文(ヘッドルーム) 稲元徽也(ターニングポインツ)田中 茂(メディアミックス) 浅川直樹(山猫有限会社)/アシスタント 小菅 誠 小館 歩/ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 ー 鈴木 剛 まさ 猛野消秀 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森聖一郎 篠田 聪 柴山道久 安藤隆之 たか・ぴー 荒木由紀枝 中島健次 針生端代/レイアウト村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 篠原亜希 藤瀬県夫 藤 澤久美子(スタジオ・ビー・フォー) 金井真由美 白勢房枝(邯郸庵) 吉田正人 杉田デザインオフィス ウォッシュ 大橋広史 木下友秀/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 パン三 ポン吉/Special Thanks MEGA FORCE(France)/写植 ケイズグラフィック 大洋プロSTOL 三共社/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で軌筆してくれるライターを 募集しています。ハードや音楽など、専門分野に 精通している方は特に数望します。ゲームの紹介 原稿(形式は自由)と関歴書を編集部「ライター 募集係」にお送りください(東京近郊にお住まい で、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合 は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡が ない場合は、不採用と了解してください。



るため かがそ不用意 き昨助願 な刻 3 けるは蓄 さん さん 頃 ば して から よ 0 ま消 出 出昨 浙 h 0 を 7 かけ へん好調で、 経 お 麦 さ夜 行 によれ らいうけ む知人宅 女お いた水 の売 未明不 まっ 営 不明 がらも ってく を絶 する太 れ行 さん 小 た。 ば、

太 索

3

申

L

時

お

小

夜さん

から

失

龙 から お

を

24

にくる

よ

5

0

ま

たと

13

う

が込

せられ

小

たんだ

でし

2

なあ

L は

たころ

2

同

刻

応

え

鬼

7

スコ 哭党

7 目 を 美 ほ浅 Và 及草 ど ひく 人で に 3 學 N 近 ところを見 小 は 美人が あ 所 は 町 男たち ٤ 数名 でも L か 0 き者 けら かし、 があ 0 ため 业 ば 数 お 0 判 れ 人 n り、 目 残 か 0 3 0 7

のようにお小夜 それ 報 あ 哭 我 7 松部は、各

党内で事件に関 を発表した。 17 12 同 は おら 情す 名を ず、 う 3 0 ぜ から 7 すぐ 迷 搜 返 か 惑 す

行方不明のお小夜さん(17)

い助 ようと 3 ど注 思う者 岩 お

夜さん てかたず が方で 0 た 浅 な失踪 の草 場 け Va ٤ 事

う

6

屋

台

夜

たた

す る女 性 が連相 報れ

は 夜た 色を見 好ましくな 查. 明 0 在 にお小夜探 に民間 いする」 組 1 せて では 0 たが 小を依 0 に 金子 お 人の いる。 1 と評 頼 小 6 夜 関 偵 呪 3 [ii]

かでの が表言く 全 長 五昨 < 尺 H んた。 りない 0 墨田 む は 発 物 か 見体が 6 n III から

末吉くんを襲ったと思われる

いこと 「高 0 額 は お戸 2 8 h 子 引 強気 き 6 F Va のが ち とら 姿 n 3 お かめ ŽI.

な知

を 5

通 **(き** 

U

7

3

2

金

す

でき

どを では 悪質ない 末吉く [11] 2 0 を 軽 開 2 W は

## ムカデの想像図 たず 行や ら所け全

## プログラマー、 Gデザ

J

プログラマー:家庭用/業務用ビデオゲームのプログラム開発 CGデザイナー:同じく、グラフィック制作

#### 格]

高卒以上 ※今回の募集は経験者に限らせていただきます。

フレックスタイム制(コアタイム13:00~17:30) 1日の所定労働時間=7.5時間

#### 【休日休暇】

週休2日制 年間休日123日 その他有給休暇あり

昇給年1回、賞与年2回 実績に応じた開発賞与制度(印税類似方式)あり 交通費全額支給、各種社会保険完備

#### 【応

履歴書、職務経歴書に以下の要領で作品を添付し、下記住所まで郵送してく ださい

プログラマー:オリジナルのプログラム作品2点以上(フロッピー可) CGデザイナー: 作品5点以上(素材不問、フロッピー可)

(※作品がフロッピーの場合はどの機種対応か記入してください)

○作品は返却いたします ○応募の秘密は厳守します

#### 【交 通

JR山の手線神田駅南口より徒歩7分

#### 【郵送先】

〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15 吉安神田ビル3F 株式会社 タイムワーナー インタラクティブ「募集B係」

TEL: 03-3865-6488

液

B

とんど残

な

状

態

だだっ

器

を

食 ほ

Va

荒らされ

町奉行所と北町奉 行所の合同捜査本部 0 調査により、 江戸 の治安がいちじるしく悪化していることが裏付けら

み強盗などにさしもの

『江戸っ子』たちも不安の色を隠すことができないようである。

新月の夜に多発する殺人事件、

それらに便乗したと思われる窃盗や押し

激増している婦女子誘拐事件や、

ぼると たの は 実に 夜に 供は六七 誘拐された女 ここ二ケ は 殺害さ いう。 九五 0) 元が 四二 発表によ 確認さ 名 さらに、 月 名 n た者 に 性 0 新 う 0 月 B 間 やこ 犯 \$ なるよう 13 人は

がき

わ []

て

集 5

であ

る

鬼哭党とは大手

海

たちは

怒り

0) 表情 犯罪に、

江戸

の住

隠せ

0

人々 な

0

声

を紹

たような外傷が いなどは た 「こりやあ 下のように 引きの銀次さん 『手裏剣 と思われ ん」につ 品とみら また、 勤 務する î 唯 オフ 43 n 語 て、 2 7 KD 0) てく h 43 から 岡 南 al. 7 以 町 H た

残さ

れており

損

傷

れ

激

î

遺

体

殺された被 とんどに

医害者の

E

獣にかみ切

から b ٤ えブツだね あ 0 63 b 7 わ ゆる やとても作 \$ B つです れ 特 りし 注しな か れ 3 ね 0

あ

まり

見され

事 発

0)

手

0

状 件

況

現

に

を

切否定した。

な手 場

掛

か 拠

を開 武 力を拡大し たちに人気を博 きょうや)』 " 0 道 meg 問 件に 0 き、 でも三つの道場 プしていると 屋 0 武芸集 『桔梗屋 つき本誌 硬 派 つつある 派 がバック である。 の武士 団 L で、 (in) 勢 から

> 「こう人手が や、 には早く下手人 商売あがっ 減っつ たん を た お 61

服 夕 とうございます。 なにっ『日刊 大江戸』 えつ、 よ! 自 新 屋の番頭、 身 あ 聞 たしゃ 0) しか読まな 帰っとく か 新吉さ 『大江 vs ?

(長屋のお福さん) (具 n T. やり 長屋 クで寝込んじまっ アのおトラがショ ふだんはガミガミ婆 0 ね 0 娘も新月の てこないんだよ。 に出てったきり てえがなあ 0) なんとか お 1 ラんとこ 晩に L " 使 7 掃

すます増えつづける 少するどころかま 将軍様のお膝元で、 最後に江 民 介 を C りでございます。 捕 0 ていただき 「やっぱり鬼哭党がか 5

見られている手裏剣 これが唯一の証拠品と

げる者はひとりも 者として名乗りを上

お

浮き出ていたんでい。

および犯罪

への関

h

う

の紋がくっきり

も N

互い

の密

接

な関

係

1

0)

目

撃

は

哭党 (きこくと

だところ、

例

0)

ツに

ンタビュー

を申し込



株式会社 タイムワーナー インタラクティブ 〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15 カスタマーサービス:03(3865)2988 (月)~(金)10:00~17:00(祝·祭日除く) ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご連慮ください

©TIME WARNER INTERACTIVE

んでんの るなお か

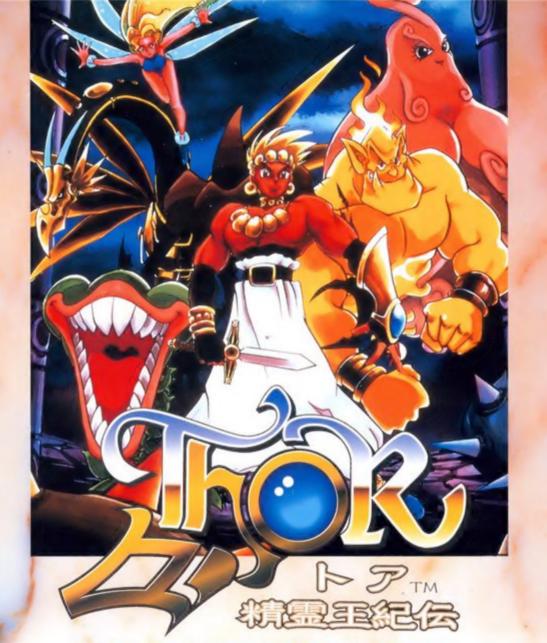
っつあんもおっかさんも、これで安楽に暮らせます

未経験者大歓迎! 簡単な仕事で高級優遇!! 完全通休二日制!! ※但し新月の晩は残業あります

健康で明るい方ならどなたでも!!

たちよ







多階層マップによる立体バトルとトラップの数々が展開さ れるニューR.P.G.。かつてない豊富なアクションでみせ るグラフィカルアドベンチャー。冒険をもりあげるのは 古代祐三による新感覚クラシックオーケストラ!

新発売5,800円(アクションR.P.G.)

C SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 Music C Yuzo Koshiro 1996

















